GIORDANO BERTI - ANTONIO LUPATELLI

TAROCCHI DEGLI GNOMI

LO SCARABEO

TRA STORIA E LEGGENDA

Illustrazione di copertina: Antonio Lupatelli

Ai confini del pianeta Terra c'è un luogo mitico, il Mondo di Esir, dove viveva, e forse vive ancora, uno gnomo di nome Sichen.
Un giorno egli si mise alla ricerca del Paese di Ketra, il Paradiso degli Gnomi. Questa fuga segnò l'inizio di una vita avventurosa: la tragica storia d'amore con la Principessa Ur, l'esilio, l'apprendistato presso un vecchio saggio, la discesa nel terribile Mondo di Daat, la scoperta della luminosa Sfera di Venec...
Dopo mille peripezie Sichen divenne Grande Mago del Piccolo Popolo dei Boschi, e tutte le esperienze vissute nel grande gioco della vita, gli diedero la saggezza e le conoscenze per dipingere i Tarocchi che illustrano questo libro.
Si tratta di 78 bellissime figure a colori, immagini che insegnano a dominare la propria volontà per entrare nel magico Mondo di Esir.
Chiunque abbia l'animo di un bambino può, attraverso queste visioni, oltrepassare la Porta del Mistero e scoprire le meraviglie del Piccolo Popolo dei Boschi.

L. 15.000 (...)

ISBN 88-86131-15-1

TRA STORIA E LEGGENDA
Collana diretta da
Pietro Alligo e Giordano Berti

I TAROCCHI DEGLI GNOMI

Favole, giochi e magie del mondo di Esir

LO SCARABEO
TRA STORIA E LEGGENDA

I TAROCCHI DEGLI GNOMI

Ideazione: Pietro Alligo e Antonio Lupatelli
Testi: Giordano Berti
Illustrazioni: Antonio Lupatelli

Progetto grafico: Pietro Alligo
Redazione: Renato Berra, Emanuela Diana,
Mario Pignatiello
Tecnico di Produzione: Andreanno Veglio
Fotolito: First Service

1ª edizione: maggio 1990
2ª edizione: ottobre 1994

© Lo Scarabeo s.r.l.
Corso Svizzera 31 - 10143 Torino - Italia

Proprietà letteraria e artistica riservata:
i diritti di traduzione, riproduzione,
adattamento totale o parziale del testo e delle illustrazioni
(compresi film didattici, copie fotostatiche o microfilm)
sono riservati in tutti i Paesi.

Printed in Italy

ISBN 88-86131-15-1

Allo gnomo
che è dentro di noi

PROLOGO

Questa è la storia di uno strano gioco, un mazzo di minuscole carte inventate nientemeno che da uno gnomo. Io ne venni in possesso tantissimi anni fa, quando ero un ragazzino. A quel tempo c'era il negozietto di un rigattiere, in un vicolo poco distante da casa mia. Era un bugigattolo con i muri scrostati e il pavimento traballante, ma io lo consideravo una specie di scatola magica. C'erano bambole di ceramica, fonografi, carillons, vecchie scatole di biscotti, pendoli scassati, lampade a olio... insomma, una quantità di inutili cimeli polverosi che emanavano il fascino delle favole antiche.

Il padrone del negozio si era stabilito da poco tempo nel quartiere, e subito mi aveva incuriosito per il suo aspetto misterioso. Era un bizzarro vecchietto con la schiena ricurva e il naso grosso come una pera. Aveva capelli lunghi e bianchissimi che gli scendevano fino al collo, e una barbetta a punta che accarezzava continuamente con due dita mentre osservava i clienti con aria sospettosa. Le sopracciglia cespugliose gli conferivano uno sguardo arcigno, ma quando lo conobbi scoprii che aveva un carattere molto gioviale.

Amava inventare indovinelli e sciarade, o cantare simpatiche filastrocche scioglilingua. Ma si divertiva ancora di più, mentre parlava con i clienti, a lasciarli di stucco con qualche gioco di prestigio. Ad esempio, estraeva un uovo da dietro l'orecchio e lo beveva seduta stante. Oppure, da una piccola pipa tirava fuori decine di oggetti, come fazzoletti, sigarette e carte da gioco. Inoltre, aveva disseminato nel locale una quantità di cose che chiamava «specchi per le allodole» e ogni tanto, approfittando della penombra e del disordine, li spacciava al cliente per ciò che in realtà non erano: una corteccia d'albero per una maschera africana; un sasso dai contorni particolari per un avanzo di busto marmoreo; una vecchia padella annerita per uno specchio etrusco, e così via. Poi, quando il cliente si avvicinava e scopriva l'inganno, il vecchio scoppiava in una stridula ghignatina.

Nonostante questi atteggiamenti infantili, il rigattiere

possedeva una cultura vastissima che diceva di aver acquisito nelle sue peregrinazioni da un angolo all'altro della terra. Mi fermavo volentieri ad ascoltare i suoi racconti sugli usi di questo o quel popolo primitivo, sui differenti modi di vivere, di morire, e di giocare. Già, perché la grande passione del vecchio era giocare, e soprattutto collezionare giochi.

«I giochi - diceva - non sono fatti solo per divertire. Possono essere istruttivi, e stimolare l'intelligenza e la fantasia di una persona. Possono risvegliare facoltà assopite e portare, attraverso l'estasi o il sogno, in dimensioni sconosciute».

Io non capivo cosa intendesse dire, ma lui diceva di non preoccuparmi, che un giorno forse avrei compreso.

Una volta mi invitò a visitare quella che lui considerava una delle meraviglie del mondo: la sua collezione. Appena misi piede in casa rimasi letteralmente strabiliato. Ovunque mi girassi non c'erano altro che giochi. Burattini meccanici e a filo, antiche scacchiere, mappamondi di terre inesistenti, castelli in miniatura, giochi di carte, giochi dell'oca e giochi dai nomi curiosi come as-nas, mah-jong, tric trac, aliossi, mancalà, e un'infinità di altre cose che non avevo mai visto. Tutto mi incuriosiva, ma non potevo fermarmi ad osservare un gioco che subito un altro attirava la mia attenzione. Ogni oggetto raccontava una storia e un altro la proseguiva, intrufolandosi sottilmente nell'esile trama costruita dalla mia fantasia.

Vagavo per le stanze con aria inebetita, come fossi in preda a un sortilegio. Ero talmente confuso ed emozionato che andai persino a sbattere contro il rigattiere. Lui sorrise amichevolmente e continuò nella sua occupazione. Girava manovelle, spingeva pulsanti, muoveva bilanceri e ruotava chiavette, correndo come un folletto impazzito da una parete all'altra e da un ripiano all'altro. In pochi minuti, come per magia, tutti i giochi avevano acquistato vita e ci assediavano da ogni lato marciando, saltando, roteando, gracchiando, squillando, e in quella sarabanda infernale si impadronirono della casa.

Mi coprii le orecchie con le mani per non sentire il frastuono assordante, ma un po' per volta quella confu-

sione si trasformò in un unico, potente ronzio che mi avvolse come un vortice.

A un tratto mi prese il panico. I soldatini, i bambolotti, i clown, le ballerine... tutti i giochi mi venivano incontro respingendomi minacciosamente. La stanza cominciò a girare intorno a me, sempre più velocemente. Cercai un appoggio, poi non vidi che il buio e persi conoscenza.

Quando mi svegliai ero madido di sudore, ma comodamente seduto su una grande sedia a dondolo, mentre un tintinnante carillon spandeva nella stanza le sue note delicate. Il vecchio era di fronte a me, e mi porgeva una tazza di non so che liquido fumante.

«La fantasia ti ha giocato un brutto scherzo - disse sorridendo -, e tu hai ceduto a una specie di autosuggestione. Ora bevi questa tisana, ti riprenderai subito».

Ancora stravolto dallo svenimento non ebbi la forza per rispondere. Presi la tazza e sorseggiai lentamente, con diffidenza, mentre il vecchio mi guardava con aria soddisfatta. Aspettò che finissi di bere, poi riprese a parlare.

«Bene, quello che ti è accaduto oggi dovrebbe averti fatto capire tante cose», affermò con aria paterna, pizzicandosi la barbetta appuntita.

«Cosa dovrei capire? - domandai un po' seccato - Ha detto lei stesso che è stata solo suggestione. A un certo punto ho creduto che quei giochi fossero vivi e mi stessero minacciando. Perciò mi sono spaventato».

«Certo - rispose il vecchio -, ma avresti dovuto sapere da tempo che le cose non sono mai ciò che sembrano a una prima occhiata. Ricordi i giochi di prestigio? Tutto è illusione, e allo stesso tempo tutto è possibile. Dipende dallo stato d'animo».

«Ricordo bene - dissi -, ma non mi pare la stessa cosa. Come potevano minacciarmi degli oggetti inanimati?».

«In quel momento erano vivi, e sei stato proprio tu a dar loro un'anima, perché sognando hai creato il loro mondo. Un mondo fantastico, certo, ma non per questo irreale. Poi ti sei lasciato sedurre. Hai creduto che fosse un gioco innocente e sei penetrato in quel mondo senza conoscerne le leggi, o senza stabilirle. Per questo i suoi abitanti ti hanno respinto come un intruso. O meglio,

sono stati gli abitanti della tua mente che si sono ribellati perché non hai saputo dirigerli».

«Che c'entra la mia mente con quei pupazzi? Sono o non sono giochi? Oppure c'è sotto qualche diavoleria?».

«Nessuna diavoleria - replicò il vecchio con un sorriso amabile -. Semplicemente i giochi sono immagini, veicoli di emozioni e stati d'animo che la mente raccoglie ed elabora. In certi momenti queste immagini ti trasportano in luoghi di sogno, dove puoi compiere cose impossibili nella realtà, conservando la capacità di gioire o soffrire, e così pure la libertà di fuggire, come tu hai fatto oggi. Ma vi sono altri giochi che non ti concedono questa libertà. Dal momento che costruisci il loro mondo devi percorrerne tutte le strade facendo molta attenzione a come ti muovi, perché correresti il rischio di non uscirne mai più».

In quel momento il viso del vecchio si fece più serio. I suoi occhi brillarono come lame d'acciaio tra le sopracciglia scompigliate, e io capii che non stava affatto scherzando. Rimanemmo in silenzio per qualche istante, che a me sembrò un'eternità. Poi la mia curiosità prese il sopravvento.

«E... quali sarebbero questi giochi?», domandai timidamente.

«Beh, questo ad esempio», e così dicendo tirò fuori dal gilet una minuscola bisaccia. Sciolse i lacci che la chiudevano e la rovesciò, facendo cadere sul tavolo una pioggia di carticelle colorate grandi come francobolli. Senza dire niente cominciai a guardarle una per una mentre il rigattiere, tirando un lungo sospiro, sembrava sognare a occhi aperti.

Rimasi colpito dalla varietà e dalla bellezza di quelle figurine, e in un colpo dimenticai la disavventura appena

trascorsa. I personaggi assomigliavano a tanti folletti intenti a svolgere le più diverse occupazioni. Chi segava la legna, chi batteva il ferro, chi rubava, chi montava la guardia... Mi pareva che in quelle carte fosse dipinta, in piccolo, la società degli uomini, con i suoi pregi e i suoi difetti. Ma non riuscivo a capire come ci si poteva giocare. Così, per capirne di più, mi rivolsi al vecchio:

«Sono bellissime! Ma di che si tratta? Non ho mai visto carte simili a queste».

«Per forza! Questi sono gli unici esemplari esistenti! Si chiamano Tarocchi degli Gnomi e mi vennero regalati quand'ero bambino. Da uno gnomo, appunto. Da allora non li ho mai mostrati a nessuno. Se imparerai a conoscerli potrai trarne molte conoscenze utili. Ti insegneranno a vedere nell'animo delle persone e a viaggiare con la mente in universi dove la fantasia è realtà, e i sogni governano l'ordine naturale delle cose».

Per qualche secondo rimasi senza parole. Ero ormai abituato alle stravaganze del vecchio, ma questa le sorpassava davvero tutte.

«Prima mi stordisce con quel fracasso infernale - pensai -, poi mi fa uno strano discorso sulle illusioni, e ora vuol farmi credere addirittura di aver conosciuto uno gnomo. Si sta certamente burlando di me. Ma voglio stare al suo gioco».

«Ah, sì! - esclamai con un tono chiaramente canzonatorio -. Anch'io una volta ho conosciuto uno gnomo! Era piccolo così e...».

«Sapevo che non mi avresti creduto - mi interruppe il rigattiere -. Anzi, mi avrebbe stupito il contrario. Eppure ti assicuro che non sto vaneggiando, e se avrai la pazienza di ascoltarmi ti racconterò per filo e per segno la storia di queste strane carte. Immagino che quando avrò finito mi prenderai per matto, ma non importa. Ti ricrederai col tempo».

Ero perplesso, il vecchio non tirava mai per le lunghe i suoi scherzi. Inoltre la sua voce aveva un tono troppo convincente. Ma da un momento all'altro mi aspettavo quella ghignatina sorniona che, ogni volta, seguiva a una burla ben riuscita.

«Va bene!- risposi sorridendo, cercando di mostrarmi paziente-. Mi parli di questi tarocchi».

Il rigattiere fece una pausa, come per riordinare le idee. Si accarezzò il pizzetto e aggrottò le folte sopracciglia, poi cominciò:

«Questa storia inizia tanti anni fa, quando ero fanciullo e abitavo in un piccolo borgo tra i monti. Ricordo ancora le lunghe veglie notturne, nella stalla di questo o quel contadino, mentre erano tutti intenti, adulti e bambini, a sgranare le pannocchie e a preparare la paglia che le vecchie intrecciavano per fare canestri. Ricordo anche certe favole di spiriti, di demoni e di altri esseri soprannaturali. Durante il racconto tutti restavano a bocca aperta per lo stupore, ma non capivo come mai i grandi ascoltavano con tanto interesse queste storie e poi deridevano i bambini dicendo: "Hanno ancora le meraviglie in testa!".

Fatto sta che spesso, in sogno, rivivevo le avventure che avevo sentito raccontare. Così, accompagnato per mano da creature fantastiche, entravo in un mondo incantato di cui provo ancora oggi un'immensa nostalgia.

Una notte d'inverno, mentre fuori infuriava una bufera di neve, accadde un fatto strano, anzi impossibile, anche se ho le prove che successe veramente. Ricordo che sentii un vago ticchettio ai vetri della cameretta dove dormivo. All'inizio pensai che fosse il ramo di un albero, ma poi mi parve di udire un grido, e due colpi più decisi.

Piano piano sgusciai fuori dalle lenzuola e con timore mi avvicinai alla finestra. Sentii bussare di nuovo e una vocina che chiedeva aiuto. Dopo qualche esitazione girai la maniglia e in un baleno saltò dentro un omino intirizzito dal freddo, che batteva i denti come una macchinetta e borbottava: "Brrr... brrr... accidenti! Brrr.. che freddo!".

Era alto come il palmo di una mano e portava in testa un curioso cappellone a punta ricamato di stelle. I suoi vestiti erano ghiacciati, così tolsi la federa dal cuscino e gliela porsi, invitandolo a levare gli abiti e a scaldarsi davanti alla stufa. Sempre brontolando l'omino cominciò a saltare su due piedi, agitando le braccia come un forsennato. Così capii che era meglio lasciarlo solo. Andai in cucina, e senza far rumore gli preparai una zuppa di latte.

Quando tornai in camera l'omino si era già messo a suo agio. Stava seduto sul letto, a gambe incrociate, e aveva cambiato abito scucendo la federa e infilandola come un pigiama. Naturalmente si era rimesso in testa il suo cappellone. Appena lo vidi non potei trattenermi dal ridere, e anche lui scoppiò in una chiassosa risata tenendosi la pancia con le mani e pedalando con le gambe per aria. Poi, ricomponendosi, mi ringraziò per avergli salvato la vita. In breve, facemmo amicizia.

Raccontò di essere stato sorpreso dalla bufera lontano da casa sua, e di non aver trovato alcun rifugio. Così, per non morire, aveva dovuto trasgredire a una delle leggi degli gnomi, che impone di non lasciarsi mai avvicinare dagli uomini. Si raccomandò di non parlare con nessuno del nostro incontro, e per sdebitarsi mi diede la cosa a cui teneva di più, le piccole carte che oggi ti ho mostrato.

"Queste carte contengono una quantità di segreti - affermò solennemente -. Ritraggono la storia della mia vita e delle avventure che ho attraversato prima di diventare Grande Mago del Popolo degli Gnomi. Giocando con queste figure potrai apprendere molte cose utili, evitando di ripetere gli stessi errori che ho commesso io. Inoltre, potrai conoscere l'animo delle persone semplicemente guardandole in viso. Oppure potrai volare col pensiero in mondi diversi da quello in cui vivi. E sono solo alcuni dei poteri che potrai acquisire giocando con queste carte".

Io rimasi sbalordito. L'ometto che avevo salvato era il Mago degli Gnomi in persona e mi offriva i segreti delle sue arti misteriose. Timidamente gli domandai come si fa a giocare con queste carte.

"Per impararne l'uso - rispose lo gnomo -, è necessario che tu conosca la storia della mia vita. È lunga, ma se vuoi posso raccontartela. Fuori c'è ancora bufera, e prima dell'alba non si calmerà".

Senza esitare acconsentii. Mi sdraiai sul letto appoggiando il mento sulle mani, e mentre fuori la tormenta continuava a fischiare, lo gnomo iniziò il suo incredibile racconto».

LE AVVENTURE DI SICHEN

La giovinezza di Sichen

Si chiamava Sichen e veniva dal Mondo di Esir, dove vivono non soltanto gli gnomi, ma anche gli elfi, le fate, le ondine, i trolls e altre strane creature. Sichen era orfano di padre, e viveva con la vecchia madre Naìn nel paese di Mâlicud. Quando era giovane veniva considerato lo scemo del villaggio per via del suo comportamento bizzarro. Gli piaceva passeggiare da solo nei prati, parlare con i fiori, giocare con gli insetti e disegnare sulle foglie. Gli unici amici che aveva erano animali, e ogni giorno ne portava a casa qualcuno: una cavalletta, un ragno, uno scarafaggio, una lumaca, una libellula, una farfalla e chissà cos'altro.

Quando iniziò ad andare a scuola, le cose peggiorarono. Se un argomento colpiva la sua immaginazione, lui smetteva di ascoltare la lezione e cominciava a fantasticare liberamente, penetrando in epoche e luoghi lontani, e vivendo eroiche avventure.

Una volta sentì parlare del Paradiso degli Gnomi, il mitico Regno di Ketra, dove la primavera è eterna e tutte le creature vivono in meravigliosa armonia. Da allora Sichen si chiuse in se stesso. Aveva sempre la testa fra le nuvole, perso nel sogno di poter raggiungere quel posto magnifico, e a scuola non combinava proprio niente. Così la madre Naìn lo fece smettere di studiare, sperando che almeno le desse una mano a lavorare nei campi. Ma lui riusciva sempre a sgattaiolare via, e non tornava che a tarda sera per mangiare e dormire. Tutti i giorni Naìn gli faceva la predica:

«Se continui così finirai male... È ora che diventi grande!», e così via.

Perciò un giorno Sichen, stanco dei continui rimproveri, decise di andarsene alla ricerca del Paese di Ketra. Preparò uno zaino con qualche vestito e del cibo, racimolò un po' di sicli d'argento rubati alla madre e si avviò sulla prima strada che gli capitò di incrociare.

Cammina cammina, era passato poco più di un mese

0 - SICHEN

Distacco dalle preoccupazioni materiali. Viaggio, vacanza del corpo e della mente. Azioni strane e imprevedibili. Spensieratezza, follia, fuga dalla realtà. Messaggi indecifrabili.

e Sichen aveva già finito il cibo e il denaro. Per qualche tempo visse di quello che gli capitava: radici, frutti di bosco e cose simili. Ma ormai era giunta la cattiva stagione, e quasi tutti i giorni pioveva a dirotto. Così si recò nella città di Issod, sperando di guadagnare qualche siclo per proseguire il viaggio, ma ovunque gli chiudevano la porta in faccia.

Inzuppato d'acqua, orribilmente sporco e stremato dalla fame, lo gnomo non sapeva più come fare. Si sedette sui gradini di un portone e piangendo ripensò all'errore che aveva fatto abbandonando la propria madre. Mentre stava lì a lamentarsi, il portone si aprì e si affacciò il padrone di casa, un omino zoppo con lo sguardo burbero.

«Chi sei ragazzo, e perché piangi?», chiese.

«Mi chiamo Sichen e vengo da Mâlicud - disse asciugandosi le lacrime col braccio -. Da tre giorni non mangio e nessuno vuol darmi lavoro né pane».

«Tu vuoi lavorare - sbuffò l'omino con aria canzonatoria -, ma cosa sai fare?».

«Niente - rispose Sichen -, non ho mai fatto niente in vita mia».

Lo zoppo rimase un attimo pensoso, poi borbottò:

«Mmh... una soluzione si può sempre trovare. Intanto entra in casa e mangiamo qualcosa».

Sichen non se lo fece ripetere due volte. Balzò in piedi con l'agilità di un gatto e seguì il suo benefattore all'interno della modesta abitazione. Senza tanti convenevoli, lo zoppo apparecchiò la tavola per il nuovo arrivato. Prima di cominciare il pasto, recitò una preghiera al Grande Thau, il supremo dio degli gnomi, e invitò l'ospite a fare altrettanto. Mangiarono in austero silenzio, e terminata la cena l'omino disse seccamente:

«Bene, ora possiamo parlare di affari. Io mi chiamo Alépos e faccio il calzolaio. Ho giusto bisogno di un garzone. Se vuoi, puoi lavorare per me. In cambio di una giornata di lavoro avrai due pasti e un letto comodo... di più non posso darti».

«Solo? - esclamò Sichen con aria scandalizzata -. No, grazie, preferisco cercare altrove!».

Così dicendo prese la bisaccia e si avviò verso l'uscita, ma appena aprì la porta cambiò idea. Fuori era buio, pioveva, e lui non aveva un siclo in tasca, né un posto dove dormire. Lentamente richiuse la porta e tornò sui suoi passi.

«Va bene - bofonchiò con aria sconsolata -. Accetto, ma solo per prova».

Il calzolaio non disse nulla. Prese la lanterna, e sorridendo tra sé e sé condusse Sichen in una misera cameretta, gli diede la buona notte e disse:

«Domani ci svegliamo alle cinque».

Spense la luce e se ne andò.

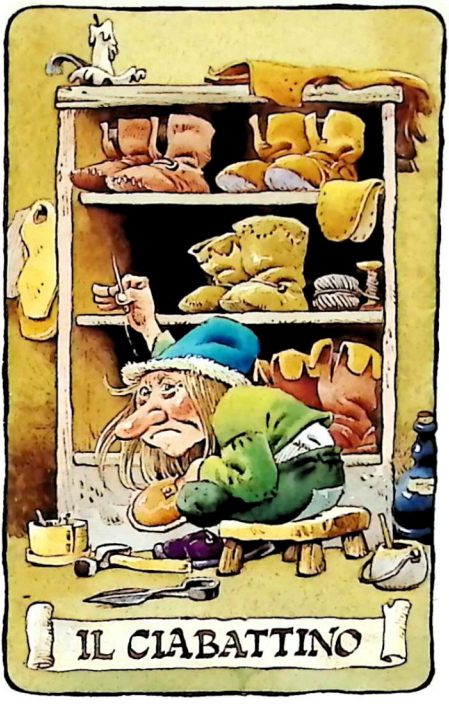
Le prime settimane furono per Sichen una vera tortura. Alépos era un lavoratore infaticabile ed esigente, e non mancava mai di impartire qualche ordine gravoso:

«Fai questo ! Corri là ! Portami quello !».

Sichen odiava quel lavoro così sporco e faticoso, ma con l'inverno alle porte non poteva certo sperare di

I - ALÉPOS

Inizio di imprese sentimentali, professionali eccetera. Abilità, astuzia, diplomazia, autodisciplina. Forza di volontà. Rifiuto di suggestioni e pregiudizi.



andarsene. Così, dovette rassegnarsi a stare col calzolaio sino all'arrivo della buona stagione.

Col passare del tempo, lo gnomo si abituò alla fatica e ai modi bruschi di Alépos. Capì che in fondo non era duro come sembrava, anzi, era aperto e disponibile al dialogo. Tutte le sere, dopo cena, passavano qualche oretta a parlare davanti al camino. Fu così che, piano piano, Alépos insegnò a Sichen il dominio delle ambizioni e delle passioni che offuscano la mente. Sotto la guida del ciabattino, Sichen comprese che la volontà deve essere condotta dall'intelligenza. Che l'intelligenza deve venire guidata dal cuore, e che il cuore deve essere guidato dall'amore, il cui mistero è custodito nello scrigno dell'anima.

Una volta Sichen gli confidò il suo desiderio di visitare il Paese di Ketra, il regno della felicità eterna, e con sua grande sorpresa il ciabattino disse:

«Anch'io vorrei vedere quel luogo. Parecchie volte, da quando ho smesso di cercarlo, sono giunto ai suoi confini, ma poi la visione si è dissolta».

«Volete dire che qualcuno vi ha indicato la strada per raggiungerlo ma vi è stato impedito l'ingresso?», esclamò Sichen con voce concitata.

«Voglio dire - rispose Alépos -, che ciascuno ha la sua strada che porta a Ketra, ma non è con i piedi che lo si raggiunge».

«E come allora, se posso saperlo?», replicò lo gnomo.

«Ascolta il mio consiglio. Segui sempre la strada del cuore, e se il Grande Thau vorrà, ti indicherà lui stesso il cammino per raggiungere Ketra. Ma ora vai a letto, domani ci aspetta una giornata faticosa».

Le parole del ciabattino scossero profondamente il giovane gnomo, che per lungo tempo ripensò al loro significato. Ma non riuscì a capirne il senso né a farsi dare altre spiegazioni.

L'inverno passò in fretta, e con l'arrivo della buona stagione Sichen decise di partire alla ricerca di quel paese felice. Quando venne il momento di salutarsi, Alépos gli consegnò venti sicli d'argento e lo abbracciò calorosamente.

«Questi sono per l'aiuto che mi hai dato - disse -. Fanne buon uso e ricorda quanto ti dissi. Segui sempre la strada del cuore».

Sichen salutò il suo benefattore e, lasciata la città di Issod, si mise in cammino verso il nord. Poche settimane dopo la partenza seppe che in quei luoghi era scoppiata una terribile epidemia che stava decimando gli gnomi. Decise così di tornare sui suoi passi, ma sulla strada del ritorno cominciò a vedere i primi appestati. Cammin facendo la situazione appariva sempre più tragica; ovunque andasse, Sichen incontrava morte e desolazione.

Quando arrivò a Issod lo gnomo si diresse subito alla casa di Alépos, ma con grande dispiacere lo trovò a letto, in condizioni pietose.

«Maestro - disse Sichen -, cosa posso fare per voi?».

«Nulla, purtroppo... la mia ora è arrivata e per me non c'è più speranza - gli rispose il ciabattino -. Ma ascolta

II - BETÈIL

Insegnamento, conoscenza, studio. Dovere, coscienza, rigore morale. Sacerdozio, scienza religiosa, fede, amore platonico. Tendenza ad evitare legami.

bene ciò che ho da dirti. Se ti vuoi salvare da questo flagello porta il mio corpo fuori da qui e chiuditi in casa. Poi metti un pentolone d'acqua sul camino, accendi il fuoco e brucia tutto ciò che trovi: i mobili, i vestiti, gli attrezzi... Tutto! E fa in modo che vi sia sempre vapore nell'aria. Ti benedico figliolo, e prego il Grande Thau che abbia misericordia di te. Spero che un giorno tu possa vedere il Paese di Ketra».

Così dicendo, Alépos morì.

Sichen fece quanto gli disse il ciabattino, ma dopo qualche giorno si ammalò pure lui. Nella stanza avvolta dal vapore lo gnomo pregava e delirava, avvolto in un grande sudario. Implorava il Grande Thau di salvarlo, e in cambio avrebbe dedicato tutta la vita al bene del prossimo, alla castità e alla preghiera.

I giorni passavano, lenti e inesorabili, e Sichen aveva ormai perso ogni speranza di guarire. Ma una notte,

mentre si contorceva nel suo umido giaciglio in preda ad atroci spasmi, gli apparve in sogno una creatura sublime.

«Svegliati Sichen - sussurrò la visione -, sono Betèil, la Papessa delle Fate. Il Grande Thau, di cui sono ambasciatrice, ha deciso di accogliere le tue preghiere. Prendi questo libro, contiene le magie di Atotis, il primo mago degli gnomi. Sono le formule per guarire tutti i mali che affliggono i tuoi simili. Studiale attentamente sino a impararle a memoria, e ricordati di ringraziare sempre il Grande Thau per questo dono».

La fata diede un bacio in fronte a Sichen e si dileguò avvolta da una nube radiosa che lasciò trasparire alle sue spalle un altare coperto da un velo pesante. Lo gnomo si svegliò di soprassalto credendo di aver sognato, ma poi si accorse che la sua fronte era tiepida e il cuore batteva regolare. Infine vide il libro accanto al letto e si rese conto della realtà: la fata lo aveva guarito. Il suo voto era stato accettato.

Per lungo tempo rimase solo a pregare e studiare, finché un giorno il libro sparì. Sichen capì che doveva trattarsi di un segno inviatogli dalla fata. Così raccolse le poche cose che aveva e ritornò a Mâlicud in cerca della madre, ma quando arrivò alla vecchia casa seppe che Naìn era morta, colpita anche lei dal terribile morbo.

Si recò sulla sua tomba, e piangendo disperatamente implorò perdono per tutto il male che le aveva fatto. In

III - GIMLAR

Intelligenza, comprensione, saggezza. Severità di giudizio, spirito di osservazione. Persona autoritaria ma gentile. Aiuto risolutore. Fecondità, creatività, generosità.

quell'istante una brezza leggera accarezzò i capelli di Sichen. Era lo spirito della madre, che con flebile voce gli mormorò:

«Vai per la tua strada figliolo, e compi il tuo dovere. Ci sarò sempre io a proteggerti».

Rincuorato da questa pur fugace apparizione, Sichen si rimise in cammino. Ormai l'epidemia era sparita, ma aveva lasciato dietro di sé un lungo strascico di dolore. I paesi e le città brulicavano di malati e mendicanti le cui sofferenze avrebbero intenerito anche il cuore più duro.

Colpito da tanta disperazione, Sichen rammentò i segni e le formule di scongiuro che aveva imparato dal Libro di Atotis e cominciò a guarire tutti gli sfortunati che incontrava, utilizzando erbe o pietre, e imponendo l'energia delle mani. Le notizie dei miracoli compiuti dallo gnomo si sparsero in fretta, e ben presto egli divenne un famoso guaritore.

La Principessa Ur

Un giorno lo raggiunse un messo imperiale che lo invitò a recarsi immediatamente a corte. La principessa Ur era gravemente malata e aveva urgente bisogno di cure. Sichen non esitò e partì subito per la città di Od.

Quando arrivò nei pressi del Palazzo Reale, Sichen rimase abbagliato dallo splendore. La residenza dei sovrani era un castello di cristallo posto in cima a una roccia granitica, le cui pareti ripidissime reggevano decine di guglie svettanti nel cielo come fasci di luce.

Appena giunto al palazzo, Sichen venne condotto senza tante cerimonie alla presenza dell'Imperatore Detlev e della sua consorte Gimlar. Per prima parlò l'Imperatrice, che in tono severo spiegò le sue richieste:

«Dunque sei tu Sichen, il terapeuta. Abbiamo sentito parlare molto di te e confidiamo nelle tue capacità. Conosci già il nostro dramma. La Principessa Ur è afflitta da un male che nessuno, sinora, è riuscito a curare. Con le arti che ti hanno reso famoso devi restituirle la salute. Ma ricorda che se fallisci ti pentirai amaramente di avere intrapreso la carriera di ciarlatano».

L'Imperatore, vedendo l'espressione sconcertata di Sichen, cercò di addolcire le parole della focosa sovrana:

IV - DETLEV

Forza, stabilità, potere terreno. Autorità, legalità, integrità morale, volontà solida e incrollabile. Protettore potente e generoso. Soluzione di problemi materiali.

«Non spaventarti ragazzo. Gimlar è molto preoccupata per la sorte di nostra figlia. Da troppo tempo giace malata e noi temiamo per la sua vita. Guariscila dunque, o incorrerai nelle ire della madre e nella mia punizione».

«Le minacce non mi spaventano - ribatté Sichen orgogliosamente -. È in nome del Grande Thau che io guarisco, e sarà lui a decidere il destino della Principessa. Ma non perdiamo altro tempo. Accompagnatemi da lei e lasciateci soli».

Alcuni servitori lo condussero nella camera della Principessa. Appena la vide, Sichen sentì il cuore palpitare più forte. Era la ragazza più bella che avesse mai visto. I lineamenti delicati e la corona di boccoli biondi che le adornava il capo la rendevano ai suoi occhi simile a una dea.

Ma subito lo gnomo allontanò da sé questi pensieri. La fanciulla respirava a mala pena e il suo viso era di un

pallore impressionante. Tanto gli bastò per capire che non c'era tempo da perdere. Stese la stuoia ai piedi del letto, accese sette candele, si inginocchiò e intonò un'orazione rivolta al Grande Thau.

Poi si alzò, e avvicinandosi alla Principessa le sfiorò più volte il corpo con le mani. Recitò lo scongiuro appropriato e le soffiò in fronte.

Allora la Principessa aprì gli occhi, come se si fosse svegliata dopo un lungo sonno. Lentamente si sollevò, sedendosi sul letto, ma alla vista dello sconosciuto chiese, con voce timorosa:

«Chi sei, e cosa fai nella mia stanza?».

«Mi chiamo Sichen - rispose lo gnomo, cercando di tranquillizzarla -. Ho avuto l'incarico dai tuoi augusti genitori di guarirti dal male che ti affliggeva. Ma ora non ti devi preoccupare. È tutto finito».

Sichen avvertì le guardie e poco dopo giunsero Gimlar e Detlev, raggianti di felicità.

«Come potremo ringraziarti? Chiedi ciò che vuoi e sarai esaudito», disse l'Imperatrice mentre stringeva a sé la propria figliola.

«Non dovete ringraziare me - disse umilmente lo gnomo-, ma il Grande Thau, che ha accolto le vostre preghiere».

«Sei troppo modesto - replicò l'Imperatore -, ma noi vogliamo ugualmente esserti riconoscenti per il bene che ci hai fatto. Appena la Principessa si sarà ristabilita daremo un grande banchetto in tuo onore».

Dopo una settimana tutto era pronto per i festeggiamenti. Anche il popolo era stato invitato a gioire per il felice evento, così la città di Od era un fermento di danze, musiche e banchetti offerti dai generosi sovrani.

Alla reggia, Sichen venne trattato come un eroe. Fu presentato ai più alti dignitari e il Generale Zank in persona, comandante dell'esercito degli gnomi, ringraziò Sichen per aver salvato la sua futura sposa. Al termine del banchetto l'Imperatore, con un solenne discorso, invitò Sichen ad accettare il titolo di cavaliere, gli fece dono del feudo di Nizac e gli attribuì una rendita di seimila sicli d'oro al mese.

V - ENIL

Modestia, pietà, pazienza. Sollievo delle pene, guida spirituale, confessore. Il saggio al quale si ricorre: medico, sacerdote, avvocato, eccetera. Religione, famiglia, tradizione.

Il giorno seguente, Sichen venne condotto al cospetto del Papa degli gnomi, il Grande Sacerdote Enil, per l'investitura ufficiale al rango di cavaliere. La mistica cerimonia ebbe luogo nel Tempio di Quin, il Dio del Sole, alla presenza dei nobili e del clero. Terminato il rito, il Papa si appartò con Sichen.

«Il privilegio che ti è stato concesso oggi - disse in tono sentenzioso -, porta con sé numerosi vantaggi, ma anche grandi doveri, come la fedeltà all'Imperatore, l'obbligo di difendere i deboli e far rispettare le leggi. Tu hai conseguito questo alto grado passando per una strada insolita, così il Grande Thau ha voluto metterti alla prova, poiché le facoltà che ti ha donato possono essere applicate solo grazie all'amore per il prossimo. Ma ricorda che l'amore porta con sé le gioie più dolci e le più grandi tragedie. Stai attento, in futuro, all'uso che farai del tuo carisma».

Detto questo, Enil congedò Sichen e si ritirò, accompagnato da una processione di sacerdoti, lasciando Sichen solo a riflettere sul senso di quelle parole.

Nei mesi successivi Sichen prese possesso del feudo donatogli dall'Imperatore. La gente di Nizac accolse il nuovo Signore con gioia, sapendo che aveva salvato la vita alla Principessa Ur. Tutti si rivolgevano a lui, come ad un Principe illuminato, ogni volta che vi era una contesa da dirimere, un problema da risolvere o un male da guarire.

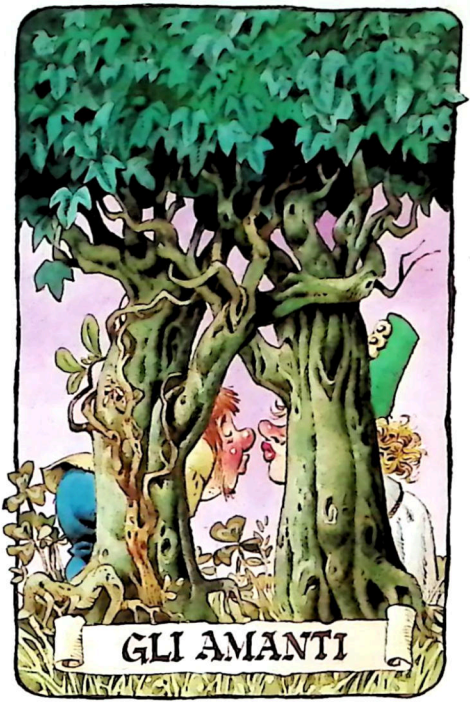
Sichen non dimenticava mai di ringraziare il Grande Thau per averlo beneficato, ma l'incontro con la figlia dell'Imperatore aveva svegliato nel suo animo un'ansia sconosciuta, un desiderio dai contorni non chiari che ogni volta assumeva le sembianze della Principessa Ur.

Durante un ricevimento al Castello di Od, Sichen ebbe modo di parlare con lei e di apprezzare il suo spirito sveglio e pronto allo scherzo. Per la seconda volta, da quando l'aveva conosciuta, sentì il cuore battere più veloce e la mente confondersi di fronte a tanta bellezza.

In seguito il Signore di Nizac, com'era chiamato Sichen, cominciò a frequentare sempre più spesso la corte imperiale e soprattutto la Principessa Ur, con la

VI - UR

Gioia, bellezza, amore.
Nobili aspirazioni, purezza di sentimenti.
Desideri, tentazioni.
Prova, esame, tentativo.
Scelta importante in campo affettivo o professionale.
Necessità di una decisione.



quale era entrato in amichevole confidenza. Facevano volentieri lunghe passeggiate nel Giardino di Tefer, raccontandosi le proprie ambizioni più segrete. Così Sichen apprese che nonostante la sua natura giocosa Ur non era felice. Soprattutto, non riusciva a rassegnarsi all'idea di dover sposare il Generale Zank, a cui era stata promessa dopo che egli aveva salvato l'Impero degli Gnomi sgominando i barbari trolls.

Sichen, invece, raccontò a Ur il suo sogno di raggiungere il mitico Regno di Ketra, dove non vi sono nobili e popolani, dove la primavera è eterna, non esistono malattie né tristezze, il cielo è sempre azzurro e i prati perennemente in fiore. Col tempo, fra i due giovani gnomi sbocciò un delicato sentimento. Entrambi aspiravano a raggiungere insieme il felice paese di Ketra, fuggendo le tristezze della vita e i doveri che non vengono dal cuore.

Un mattino, mentre Sichen e Ur passeggiavano tra le

magnolie del Giardino di Tefer, decisero di scambiarsi un pegno d'affetto. Scelsero due grandi fiori ancora carichi di rugiada e incrociando i polsi bevvero quelle gocce recitando insieme:

«Ora e per sempre le nostre anime sono unite».

In quell'istante il profumo delle magnolie annebbiò i loro pensieri e una gioia mai provata li trascinò nel vortice dell'amore. Come investiti da una forza magnetica si sentirono irresistibilmente attratti, e senza alcun timore si scambiarono teneri baci e timide carezze. Ma un servo, che per caso vide la scena, corse ad avvertire Zank.

Udito il misfatto, il generale andò su tutte le furie.

Prese la spada, balzò sul carro e frustò i conigli sino a farli sanguinare per giungere a punire l'infame seduttore. Giunto al Giardino saltò giù dal carro ancora in corsa e con la spada sguainata si lanciò verso Sichen urlando come un ossesso:

«Ti ucciderò maledetto stregone! Tornerai nell'inferno che ti generò!».

Fece per colpirlo ma Ur, per proteggere l'amico, si mise fra i due, e la lama destinata a Sichen affondò nel petto della Principessa.

Un silenzio tremendo calò sul Giardino. Sichen e Zank rimasero come impietriti di fronte al corpo inerte della giovinetta. Poco dopo giunsero alcune guardie chiamate da un giardiniere e i due contendenti vennero

VII - ZANK

Successo, riuscita grazie alle proprie capacità. Problemi risolti drasticamente. Onori, meriti riconosciuti. Avanzamento, evoluzione spirituale o materiale. Reazioni esagerate. Pericoli legati alla propria condotta

legati e portati al cospetto di Gimlar e Detlev. I sovrani erano sconvolti dal dolore. L'Imperatrice, inferocita, li avrebbe uccisi con le sue stesse mani, ma Detlev si levò in piedi, e con voce grave comunicò agli astanti:

«Non saremo noi a giudicare una colpa tanto grave. Sarà Helga, la Sacerdotessa della giustizia, a decidere la punizione più equa... Guardie! Conduceteli a giudizio!».

Sichen e Zank vennero trascinati in catene al Tempio di Din, dove Helga, la cieca custode delle leggi primitive, decideva sui casi di eccezionale gravità. Il processo fu breve. I due imputati e il servo testimoniarono la loro versione dei fatti. Quindi Helga sollevò la bilancia pregando il Grande Thau di inviare un segno.

Improvvisamente la sala piombò nell'oscurità e la sacerdotessa venne avvolta da un chiarore soprannaturale. Un boato fragoroso sembrò salire dalle viscere della terra, facendo tremare le pareti del Tempio, mentre co-

loro che assistevano al processo sussultarono per lo spavento. Lentamente il boato cessò, come riassorbito dal sottosuolo, lasciando i presenti in uno stato di profonda inquietudine.

Un silenzio tremendo aleggiava nel Tempio quando la bilancia prese a vibrare emettendo un tintinnio vigoroso. Improvvisamente la spada che Helga sollevava in aria si spezzò. Allora la sacerdotessa si tolse la benda e dalle orbite vuote degli occhi uscirono due raggi di luce. Uno viola colpì Zank, e uno verde Sichen.

«Il verdetto è pronunciato - esclamò -. Che Zank sia condannato a morte per aver ucciso la Principessa Ur... Che Sichen sia mandato in esilio perpetuo per aver tradito la fiducia dei sovrani. Così vuole il Grande Thau».

La sentenza fu applicata all'istante, e mentre Zank veniva condotto sul luogo dell'esecuzione, Sichen fu spogliato degli abiti principeschi, marchiato a fuoco col segno dei traditori e, condotto fuori dalle mura della città, lasciato all'onta del popolo.

VIII - HELGA

Giustizia immanente, conseguenze ineluttabili di ogni azione. Legge, equilibrio, armonia. Fatalità, sottomissione alla logica. Coerenza. Rispetto della gerarchia e dell'ordine naturale.

Inutile dire come venne trattato dagli ex sudditi che avevano atteso con ansia la sentenza: chi lo offendeva, chi lo prendeva a calci, chi sputava, chi gli mandava maledizioni. A fatica Sichen riuscì a fuggire da quella folla inferocita e ad allontanarsi dalla città. Cercò rifugio nella foresta, ma neppure i briganti che l'abitavano potevano sopportare la presenza di uno gnomo così spregevole.

Da quel giorno, per lo gnomo iniziò un lungo, triste pellegrinaggio da un angolo all'altro del Mondo di Esir. Fece i lavori più miseri e si sottopose a tutte le umiliazioni, ma nessun dolore era tanto grande per lui quanto la perdita della sua amata Ur. Provò anche ad applicare le formule del Libro di Atotis sugli sventurati che incontrava, ma dopo alcuni insuccessi decise di smettere. Tutto ciò che gli rimaneva del passato erano le briciole rinsecchite di un fiore di magnolia che egli conservava in un sacchetto appeso al collo.

Il Mago di Chesd

Per anni Sichen vagò senza meta, finché un giorno giunse nella regione di Chesd, un territorio aspro e montuoso abitato da poche tribù di gnomi abbrutiti dalle privazioni. Aveva appena deciso di evitare quella landa selvaggia quando da un lato del sentiero sbucò uno gnomo malconcio che chiedeva la carità.

Indurito dalla miseria e dagli affanni, Sichen fece per scacciarlo ma in quell'istante si ricordò di Alépos, il ciabattino che lo aveva aiutato tanto tempo prima. Dopo qualche esitazione aprì lo zaino e offrì del cibo al mendicante. Senza fiatare, il poveraccio mangiò tutto quanto gli venne offerto. Quando ebbe finito, Sichen gli disse:

«Tieni questi sicli d'argento, è tutto il denaro che posseggo e...».

Il vecchio non gli lasciò terminare la frase. Con un gesto veloce prese le monete e le gettò nel fosso.

«Che fai vecchio stolto?! - urlò Sichen -. Getti il tuo pane di domani?!».

«Sai meglio di me, mio giovane amico, che il vero cibo non è il pane e la vera ricchezza non è il denaro».

Per un attimo Sichen pensò che il poveraccio fosse impazzito per avere mangiato troppo in fretta, ma uno sguardo del vecchio bastò a convincerlo che si sbagliava.

«Seguimi senza fare domande - replicò il mendicante con voce imperiosa -, e ti mostrerò tesori che neppure immagini».

Sichen non disse niente. Raccolse le sue poche cose e si avviò assieme al vecchio. Camminarono tutta la notte lungo un sentiero ripido e sconnesso, guidati dalla fioca luce di una lanterna, finché giunsero sulla cima di un monte, al centro di un'ampia radura, dove sorgeva un'orribile catapecchia. Il vecchio entrò per primo e senza tante cerimonie disse:

«Quel sacco di paglia è il mio letto. Sdraiati e dormi. Io me ne starò fuori a meditare sul nostro incontro».

Troppo stanco per fare domande, Sichen si gettò sul misero giaciglio e si addormentò immediatamente. Il mattino seguente, quando si svegliò, vide il vecchio se-

IX - TECLA

Esperienza, saggezza, filosofia, conoscenze acquisite. Silenzio, prudenza. Austerità, castità, celibato, ascetismo. Distacco dai desideri materiali. Meditazione. Persona in grado di offrire preziosi consigli: medico, guaritore, sacerdote, ecc.

duto di fronte a una ruota di legno, una struttura mobile decorata con simboli strani e sormontata da un curioso feticcio. Sichen non disturbò la preghiera del vecchio, ma quando egli si alzò non poté fare a meno di chiedergli chi era e cosa faceva in un posto tanto selvaggio.

«Io sono Tecla, un povero eremita. E tu sei Sichen, lo sfortunato Signore di Nizac».

«Come puoi sapere cose che io stesso ormai ho dimenticato?», domandò Sichen stupito.

«Giorni fa - rispose l'eremita -, mentre meditavo nel Cerchio di Jaudim, la ruota ha cominciato a girare e ti ho visto camminare in direzione di Chesd. Così ho saputo che ci saremmo incontrati».

«Vuoi dire che in quel coso puoi vedere ciò che accade lontano da qui?».

«Non solo questo - disse il vecchio -. In quel coso, come tu lo chiami, io posso vedere la sorte degli uomini

vivi come quella dei morti. Posso sapere chi è salito a un mondo superiore in vesti angeliche, e chi è tornato sulla terra per riparare i propri errori».

Sichen si ritrasse con un gesto nervoso insultando il vecchio:

«Maledetto necromante. Il Grande Thau dovrebbe punirti per la tua idolatria!».

«Ti sbagli - obiettò l'eremita senza scomporsi -. È il Grande Thau che mi ha concesso di leggere il destino degli uomini donandomi il Segreto di Jaudim, così come a te donò il Libro di Atotis, che hai scioccamente sprecato rompendo il voto di castità. Ora, il Grande Thau ti ha concesso una seconda opportunità. Se vorrai essere mio allievo dovrai per prima cosa spogliarti del tuo passato, del tuo nome, dei tuoi ricordi, delle tue ambizioni, e dedicarti anima e corpo alla ricerca di una nuova purezza. Dovrai importi immensi sacrifici e superare prove estremamente pericolose. Allora potrò svelarti segreti ben più grandi della Magia di Atotis. Ma attento a non sbagliare un'altra volta! Potresti essere dannato per l'eternità».

Sichen non rispose. In quell'istante sentì il peso della solitudine che aveva sopportato fino ad allora: le pietre, il dolore, i rimpianti. Ripensò alla Principessa Ur e ai momenti felici passati accanto a lei, e una lacrima solcò la sua guancia. Poi il suo sguardo incrociò quello di Tecla. Occhi severi ma buoni, e un sorriso amico, il primo dopo tanto tempo. Lo gnomo non ebbe dubbi.

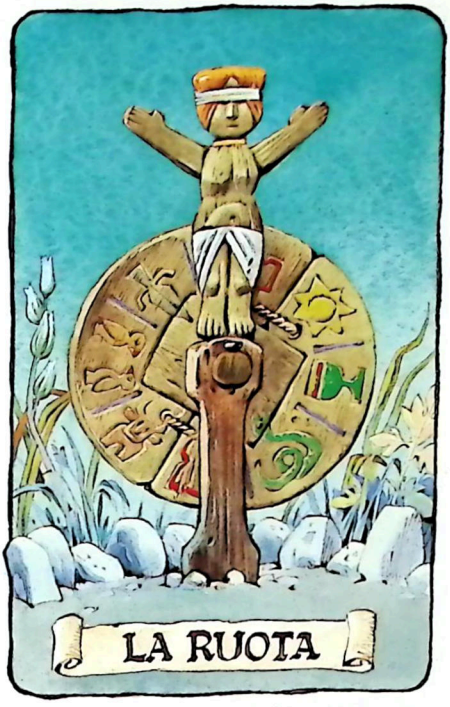
«Ho deciso. Sarai il mio maestro!», disse abbracciando il vecchio.

Poi si sfilò dal collo la bisaccia contenente i resti del fiore di magnolia e gliela consegnò.

Negli anni seguenti Tecla donò a Sichen il suo immenso sapere. Gli insegnò a meditare e ad assentarsi dal corpo. Gli svelò i nomi delle stelle e il loro potere sul mondo. Lo educò nell'arte della lotta. Gli insegnò a costruire talismani, a controllare gli elementi e gli spiriti che vivono nell'acqua, nell'aria, nel fuoco, nei vegetali e nei minerali. Ma soprattutto gli svelò i segreti dell'Altare di Jaudim: la Magia Sacra che permette di varcare la soglia del tempo e penetrare il movimento universale della vita.

X - LA RUOTA DI JAUDIM

Il tempo misurabile (mese, anno, stagioni, cicli lunari). Destino, caso, fortuna alterna. Leggi del karma. Cambiamento di situazione, instabilità, benefici transitori. Vantaggi nati casualmente. Occasioni propizie colte al volo.



Al termine dell'apprendistato Tecla chiamò Sichen davanti alla ruota e gli annunciò:

«Il tempo degli insegnamenti è finito. Ora è giunto il momento di mostrare le tue capacità. Prendi quella bisaccia e l'otre che le sta accanto. Contengono cibo e acqua. Ti serviranno durante il viaggio verso il cratere di Pequad. Là vive un mostro chiamato Kaitavranòs. Devi affrontarlo e portarmi la prova della tua vittoria».

«Ma come! Senz'armi?», esclamò Sichen allarmato.

«Sarai armato con gli insegnamenti di tutti questi anni», rispose l'indovino.

Sichen aveva imparato da tempo a non contraddire mai il suo maestro. Prese la bisaccia, salutò Tecla e partì, rimuginando sulla prova che l'attendeva.

Dopo sei giorni di cammino giunse finalmente nel cratere di Pequad. Era un luogo tremendo, coperto da una spessa coltre di cenere nera dalla quale sbucavano lunghe

pietre aguzze e taglienti. Un vento ostinato spazzava il terreno sollevando nuvole di polvere nera che avvolgevano ogni cosa e le davano un macabro aspetto, come fossero drappi funebri. Stava già facendo buio, così Sichen cercò un posto riparato dove passare la notte. Vide una grotta e vi entrò. Mangiò qualcosa, stese la coperta e si addormentò senza fatica. In sogno apparve Tecla, vestito di verde, che gli ricordava alcuni insegnamenti, mentre il battito di un tamburo lontano ritmava le sue parole.

«Ricorda! - diceva l'eremita -. Un buon sovrano non combatte. Un buon guerriero non si adira. Un buon vincitore non uccide... Ricorda i segreti dell'acqua, del fuoco, della terra e dell'aria... Ricorda...».

Intanto il rullio del tamburo si era fatto più vicino. Sempre più vicino e potente. Sichen si vide legato alla Ruota di Jaudim, mentre girava a folle velocità, ma il sogno venne bruscamente interrotto da un fragore assordante. Una luce potente illuminò la grotta e un odore fetido colpì le narici di Sichen. Lo gnomo trasalì. Si rizzò in piedi e vide un mostro orrendo che avanzava minacciosamente vomitando fiamme dalle fauci dentate. Allora cercò di fuggire dalla grotta, ma con un balzo il mostro gli sbarrò il passo.

Senza alcuna difesa Sichen si sentiva già perduto, quando gli tornarono in mente le parole udite in sogno. Velocemente raccolse l'otre e lo gettò tra le fauci di Kaitavranòs. Poi balzò sul mostro e gli serrò le mandibole con tutta la forza che aveva. Kaitavranòs si dimenava. Frustava l'aria con potenti codate e raspava il terreno con gli unghioni affilati, ma dopo una lunga colluttazione cominciò a perdere le forze, e infine si accasciò al suolo.

Le sue membra cominciarono a inflaccidirsi, fino a sciogliersi come ghiaccio al sole, lasciando sul terreno una densa gelatina verdognola che, lentamente, evaporò in una nube dall'odore sulfureo.

La grotta precipitò nel buio, mentre all'esterno un vento impetuoso sferzava le rocce, producendo un sibilo acuto. Sichen si sedette, stremato per la lotta, e nel luogo dove era sparito Kaitavranòs intravvide un vago luccichio. Si alzò lentamente, avvicinandosi con cautela,

XI - IL MOSTRO KAITAVRANÒS

Forza, energia, coraggio. Intelligenza che trionfa sulla forza bruta, padronanza di sé e delle proprie azioni. Lavoro, attività, azione. Forza morale, difesa delle cause giuste, sconfitta del male.

e con grande meraviglia vide un anello d'oro a forma di drago che si morde la coda. Dopo qualche esitazione lo raccolse e lo infilò al dito.

All'improvviso l'anello prese a brillare più forte, e dagli occhi del drago uscì un fascio di luce che avvolse lo gnomo in una spirale. Sichen si sentì sollevare da terra e trasportare a velocità incredibile attraverso uno stretto cunicolo. Intorno a sé poteva vedere i suoi ricordi scomporsi in luci, profumi, colori e forme geometriche che si fondevano tra loro generando emozioni di paura, e subito dopo felicità, e poi tristezza, angoscia, ira, amore... finché tutto si fermò e la luce si spense.

Quando Sichen aprì gli occhi era all'interno del Cerchio di Jaudim, di fronte al vecchio indovino.

«Bentornato! - lo accolse Tecla sorridendo -. Ce ne hai messo di tempo!».

Si abbracciarono calorosamente e insieme entraro-

no nella capanna, dove li attendeva un pasto frugale. Poi Sichen raccontò al maestro l'avventura nel cratere e gli mostrò l'anello. L'indovino, dopo aver ascoltato attentamente, con un gesto nervoso strappò la veste di Sichen denudandogli il petto. Il marchio dei traditori era sparito.

«Questa prova - spiegò con voce severa - è servita a bilanciare il verdetto pronunciato da Helga nel Tempio di Din. Vedi, Kaitavranòs, il drago del deserto, non era un mostro reale ma una specie di sogno. Erano le tue angosce, i tuoi difetti, le tue impurità materializzate, che hai dovuto sconfiggere per proseguire nel tuo cammino. Oggi hai vinto con l'energia della mente. In futuro dovrai trionfare con la forza dell'anima».

Passarono alcuni anni da quella esperienza e Sichen aveva ormai appreso tutti gli insegnamenti dell'eremita. Non aveva più ansie, desideri e ambizioni che lo legavano al mondo materiale, e grazie all'Anello di Kaitavranòs il suo spirito poteva assentarsi dal corpo senza pericolo di perdersi. Ma soprattutto Sichen aveva imparato a seguire la luce divina che brilla nel cuore. Era pronto ad affrontare la Grande Prova tanto sospirata e temuta dagli aspiranti maghi.

Un giorno Tecla chiamò Sichen davanti alla ruota di Jaudim. Indossava l'abito delle cerimonie sacrificali e teneva in mano la bisaccia con il fiore di magnolia che la principessa Ur donò a Sichen nel giardino di Tefer. La mise al collo dell'apprendista e gli disse, con voce grave:

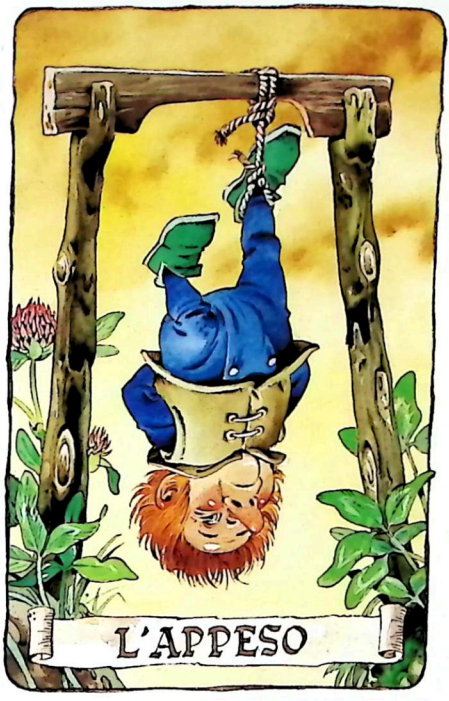
«È giunto il momento della Grande Prova. Preparati ad affrontare il viaggio nel Mondo di Vriak».

Tecla aveva già istruito Sichen sui rischi di questo viaggio e gli domandò per l'ultima volta se si sentiva pronto ad affrontarli. Lo gnomo acconsentì. Allora celebrarono un rito propiziatorio in onore del Grande Thau. Poi Sichen si caricò sulle spalle i pali del sacrificio e seguì il maestro in silenzio.

Lentamente si incamminarono nel deserto arso dal sole. Dapprima giunsero in un luogo chiamato il Prato di Ruash, un antico cimitero dove si diceva avvenissero tremende apparizioni di spiriti e demoni. Si fermarono, bruciarono erbe aromatiche e pronunciarono le orazioni

XII- IL COLLE DI LAMBDA

Pentimento, castigo, sacrificio volontario. Distacco dalla materia, assoluto disinteresse. Ricerca interiore, idealismo, utopia, arte, misticismo. Liberazione dai pregiudizi, elevazione, purificazione.



in onore dei morti. Poi proseguirono la loro marcia lungo il sentiero che portava al Colle di Lambda. Sulla vetta vi era una conca riparata dai venti, al centro della quale sorgeva un'oasi ritenuta sacra. Giunti a destinazione, fissarono al suolo i pali sacrificali e montarono il patibolo. Quindi l'indovino legò un piede al suo apprendista facendo passare la fune sull'asse orizzontale della forca. Poi, con un grande sforzo, Tecla cominciò a tirare la corda finché Sichen fu sollevato da terra e appeso a testa in giù, senza alcuna possibilità di slegarsi.

Sichen sapeva cosa l'aspettava e assecondò il vecchio senza fare domande. Terminati i preparativi, Tecla si sedette sotto la forca e percuotendo il tamburo intonò una mesta litania. Giunta la notte, il vecchio accese un fuoco e riprese a recitare le invocazioni al Grande Thau con cadenza monotona, come fosse in stato di ipnosi, mentre Sichen, gemendo, cercava di vincere il dolore.

La Grande Prova

Per lo gnomo fu una prova terribile. Martoriato dalla fame, dalla sete e dalle sofferenze, alla fine del secondo giorno cadde in delirio e la sua mente venne sconvolta da un uragano di pensieri. Sognò la Principessa Ur e la fata Beteil; il Generale Zank e Alepos, il ciabattino; il Giardino di Tefer, i sogni dell'infanzia, il sangue, il processo, e le mille avventure passate durante l'esilio, mescolate in una grigia nube di ricordi.

Poi, un incubo atroce si impadronì di lui. Sognò di essere morto, e mentre i vermi divoravano le sue membra, la carne si staccava dalle ossa mettendo a nudo lo scheletro. Ma la vita dentro di lui continuava, e dalla carcassa aperta uscì un altro Sichen, anzi, il suo corpo astrale: un'aura trasparente che volteggiava sopra quel macabro fantoccio appeso per un piede.

Leggero come una piuma, Sichen saliva sempre più in alto, oltre l'Oasi di Lambda e il Prato di Ruash, ma appena ebbe varcato il limite della conca una folata di vento lo ghermì, spingendolo verso una stretta fessura del cielo al di là della quale si stendeva una stretta pianura, arida e buia, dominata da un silenzio di tomba. In cielo non vi erano stelle, e le uniche fonti di luce erano piccole fiamme che brillavano ovunque, a perdita d'occhio.

Sichen aveva appena cominciato ad avventurarsi in quel luogo desolato quando si sentì avvolgere da un alito gelido. Ad un tratto gli comparve innanzi una sagoma nera armata di una roncola lucente.

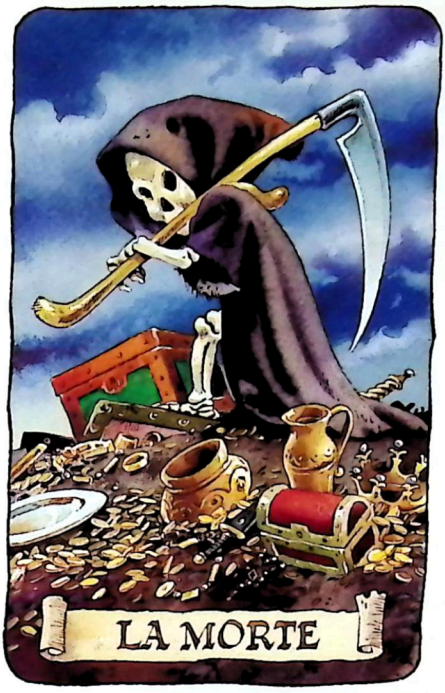
«Chi sei?! - chiese l'ombra -. E perché vieni a disturbare il sonno dei morti? ».

«Mi chiamo Sichen, e sto cercando il Paese di Ketra». L'ombra emise un'agghiacciante risata e mormorò:

«Sei pazzo a cercare qui il Regno della Luce. Questo è il Sitrara, il luogo dove le anime attendono che si compia il loro destino. Le più leggere salgono nella Sfera di Venec, dove possono abbeverarsi alla fonte dell'immortalità. Le anime impure, invece, vengono assorbite nel vortice della vita, per purgarsi degli errori commessi. Osserva laggiù».

XIII - MICHEM

Trasformazione radicale, cambiamento improvviso. Fine, conclusione, fatalità, necessità. Inizio di una nuova realtà, rinnovamento, rapida evoluzione. Distacco assoluto, iniziazione integrale, ascetismo. Influenza dei morti, notizie dall'Aldilà, spiritismo.



Sichen diresse lo sguardo dove indicava l'ombra e intuì il lento, impercettibile movimento delle anime verso un punto lontano, una specie di bagliore spiraliforme dove convergevano quei milioni di fiammelle in mesta processione.

«Ecco! - riprese l'ombra -. Le anime che non possono elevarsi vengono risucchiate, compresse, e infine ridotte a particelle di energia incosciente, come gocce d'acqua in un oceano in burrasca. Alla fine del viaggio le attende un mare tiepido e calmo dove potranno germinare, avvolgersi di carne e, infine, tornare alla vita».

Questa rivelazione tranquillizzò Sichen, inducendogli la speranza di poter tornare nel mondo degli gnomi passando per la strada indicata dall'ombra, ma intanto voleva saperne di più su quel luogo spettrale.

«E tu chi sei?! - domandò -. Non sembri fatto della stessa sostanza di quelle luci!».

«Io sono Michem - rispose l'ombra -, il Fratello Terribile, l'Angelo della Notte Eterna. Sono colui che porta agli gnomi l'ultimo respiro e li accompagna in questa valle oscura, dove ognuno deposita la tunica di carne e le ricchezze terrene. I ricchi e i miserabili, i santi e i peccatori, tutti passano di fronte a me prima di proseguire il cammino lungo i sentieri del Sitrara».

A quelle parole Sichen rammentò l'abitudine degli gnomi di seppellire, assieme ai morti, le cose che avevano più care in vita, e si rese conto di quanto fosse patetica quell'usanza. Capì l'inutilità dell'orgoglio, della vanità e delle mille ambizioni che spingono gli gnomi a lottare tutta la vita per distinguersi gli uni dagli altri. Ma la voce tenebrosa di Michem interruppe questi pensieri:

«Dev'essere potente la tua magia per condurti in questo luogo senza rischiare la vita, e spero per te che sia anche più potente per uscirne».

«Che significa?! - esclamò Sichen -. Come sono venuto me ne andrò!».

«Purtroppo non è possibile - replicò Michem -. Vedi, tu non sei morto, perciò devi proseguire il cammino attraverso le sfere del cosmo, alla ricerca della Fonte di Venec, ma senza una guida non ti sarà possibile trovarla. Prega che in questo luogo qualcuno ti ami, altrimenti...».

Senza terminare la frase, l'angelo nero sparì nel nulla,

abbandonando Sichen in quel luogo desolato. Lo gnomo si guardò intorno. Milioni di piccole luci si perdevano a vista d'occhio in ogni direzione, ma tutte convergevano verso il vortice indicato da Michem.

Provò a recitare alcune formule magiche ma tutte si rivelavano inadeguate. Tentò di alzarsi in volo, e anche questo tentativo fallì. Non sapendo come andarsene, Sichen fu preso dallo sconforto. Solo allora capì pienamente l'errore commesso abbandonando la madre Naìn per andare alla ricerca del Paradiso degli gnomi. Sichen si inginocchiò, e battendosi il petto con le mani chiese perdono al Grande Thau per avere peccato di orgoglio e di superbia. La preghiera fu tanto intensa che il corpo di Sichen cominciò a risplendere. Poi venne avvolto da un'aura di luce azzurrina e il suo cuore divenne una fiamma. Assorto in meditazione lo gnomo non si accorse che stava sollevandosi sopra il campo delle anime. Così, senza rendersene conto, uscì dal Sitrara e penetrò nella Sfera di Venec. Era un mondo diverso da quello che si era lasciato alle spalle. Qui c'erano alberi, fiori, animali, e gli gnomi vagavano lieti, avvolti da un'aura luminosa. Una musica dolce giunse al cuore di Sichen procurandogli un'indescrivibile sensazione di gioia, e quando aprì gli occhi restò abbagliato dalla bellezza di quel luogo.

«Questo è certamente il Paese di Ketra», pensò mentre si aggirava in quel giardino di delizie in cerca di qualche volto conosciuto.

Ad un tratto vide Alépos che lo salutava sorridente, tenendo la mano destra sul cuore. Sichen si avvicinò per abbracciarlo, ma appena entrò in contatto con l'aura del ciabattino egli sparì. Meravigliato e insieme dispiaciuto per questo strano prodigio, Sichen si avviò in cerca di qualche altro amico. Rivide un compagno della sua infanzia, morto mentre slittava su un laghetto ghiacciato, inghiottito dalle acque invernali. Anche stavolta accadde lo stesso fenomeno, e così con tutte le altre persone conosciute che incontrò.

«Ma allora non è il Paese di Ketra! -riflettè Sichen-. Non può essere questa la vera felicità se non posso parlare con le persone che ho amato. Se non posso toccarle e gioire con loro. Qui tutto sembra un miraggio, un frutto della fantasia».

«In effetti non è questo il Regno di Ketra», sussurrò una voce alle sue spalle. Sichen si girò di scatto e di fronte a sé vide la madre Naìn.

«Madre! -gridò commosso-. Madre mia! Quante volte ho desiderato ritrovarti. Quante volte ti ho sognata mentre mi cullavi, stringendomi al petto e accarezzando i miei capelli. Quante volte ho pianto per il dispiacere di averti lasciato. Abbracciami, mamma. Stringimi forte!».

«Purtroppo non è possibile - rispose Naìn -, non qui. Questa è la Sfera di Venec, il mondo delle intelligenze pure, non delle anime perfette. Grazie alla loro bontà esse non devono tornare sulla terra ad espiare alcuna colpa. Ma in questo limbo non è possibile comunicare tra noi».

«E allora tu come puoi parlarmi?», chiese Sichen.

«Il Grande Thau mi ha concesso questo privilegio perché io tenni la tua anima nel mio grembo, ti diedi un corpo e ti crebbi con amore. Io sola posso aiutarti a proseguire nel tuo cammino. Seguimi, e ti mostrerò la strada. Non abbiamo molto tempo».

Sichen, in preda a una forte emozione, seguì la madre al centro del giardino. Lì c'era una fontana di solida luce da cui zampillava un'acqua cristallina che, cadendo, generava una musica celestiale, delizia delle anime che abitavano quel mondo.

«Ecco - disse Naìn -, questa è la Fonte di Venec. Il

XIV - NAÌN
Armonia, serenità, capacità di adattamento. Virtù taumaturgiche, guarigione, trasfusione di forza vitale. Unione di energie. Trasformazione, cambiamento lento e costante. Moderazione, calma, riposo.

liquido che vedi è dotato di virtù prodigiose. È l'acqua di Vita, l'essenza dell'energia che penetra il Cosmo. Tutti potrebbero dissetarsi a questa fonte se avessero le qualità necessarie per affrontare le conseguenze di questo sacrilegio».

«Quali conseguenze, madre mia?», domandò Sichen incuriosito.

«Quest'acqua ha il potere di fortificare lo spirito perché possa affrontare una prova tremenda, superando la quale si accede a un mondo molto vicino al Regno di Ketra. Di più non mi è concesso di dirti, ma sappi che il rischio è grande, e la tua deve essere una scelta libera e cosciente. Puoi restare qui, e godere questa eterna letizia, oppure bere l'acqua di Venec, e se sarai capace di sconfiggere i fantasmi che ancora si agitano nel profondo della tua mente, puoi sperare di raggiungere il Paese di Ketra, sede del perfetto amore».

Sichen rimase un poco perplesso. L'idea di rimanere per sempre accanto alla madre lo riempiva di felicità. Poi ricordò un altro affetto, altrettanto potente. Pensò alla principessa Ur e ai momenti di estasi vissuti con lei, ma la madre lo richiamò:

«Figlio mio, il tempo ci è nemico, e tra poco dovrò lasciarti. Decidi la strada che ritieni più giusta, e che il Grande Thau accompagni il tuo cammino».

Sichen non ebbe più esitazioni.

«Fammi bere mammina. Aiutami a ritrovare l'amore che ho perduto!».

Naìn prese due brocche, le riempì alla Fonte di Venec e travasò il liquido dall'una all'altra producendo un tintinnio argentino. Poi le porse a Sichen sorridendo e mentre un arcobaleno si levava dall'acqua egli bevve avidamente. In quell'istante Naìn tornò trasparente all'interno dell'aura, e le sue parole non ebbero più suono. Gettò a Sichen un bacio evanescente e infine sparì nel nulla. Felice, e nello stesso tempo turbato, Sichen udì la musica attraversargli la mente e un profumo di fiori pervase il suo animo, inebriandolo di gioia. Poi, bruscamente, qualcosa mutò.

I colori che aveva dentro divennero cupi e una scossa elettrica lo fece vibrare come una corda sfilacciata. La paura si impossessò di lui e il paesaggio circostante assunse sembianze terribili. Il cielo divenne violaceo, e il territorio circostante cominciò a seccarsi mentre profondi crepacci lo squarciavano liberando esalazioni mefitiche. Un senso di vertigine annebbiò la mente di Sichen e lo precipitò in un abisso a forma di imbuto. Lingue di fuoco si staccavano dalle pareti e rocce taglienti ferivano il suo corpo di luce.

La caduta, che pareva non avere mai fine, terminò con un violento impatto su un suolo fetido e molliccio, impregnato di schiume torbide. Il terreno emanava vapori sulfurei che ricadevano sotto forma di minuscole gocce collose, dando a quel luogo l'aspetto di un cadavere in decomposizione, dal cui ventre si levava un coro di voci lamentose e di grida lontane.

Appena Sichen alzò la testa vide sopra di sé un essere

XV - XÉMEL

Fascinazione, suggestione, incantesimo, magnetismo. Tentazioni, sensualità, turbamento. Istinto, impulsività, subconscio. Azioni illegali, violenza, egoismo, odio, immoralità, cattiveria. Scienza malvagia. Magia nera.

abominevole, un'orrenda simbiosi tra un capro e uno gnomo, armato di un robusto scudiscio.

«Eccoti qua, giovane amico! - urlò il demone -. Hai finalmente attraversato il Ponte di Daat, oltre il quale brilla il sapere dei millenni. È un grande onore conoscerti di persona, non vedevo l'ora di poterti abbracciare!».

«Chi sei? - domandò Sichen spaventato -. E come mi conosci?».

«Io sono Xémel, il Creatore, e so tutto di te e degli insegnamenti che ti ha impartito Tecla, l'indovino. So che possiedi un anello prezioso, conquistato nella battaglia contro il mio fedele guardiano Kaitavranòs, e di questo mi congratulo. Sei un bravo studente e un apprendista coscienzioso. Perciò ardevo dal desiderio di incontrarti. Voglio metterti a conoscenza di segreti grandiosi - sussurrò Xémel all'orecchio di Sichen -. Seguimi, e vedrai i doni che ho in serbo per te».

«Un attimo - disse Sichen con aria preoccupata -, quali segreti, quali doni? Io sto cercando il Regno di Ketra!».

«Ma certo, ma certo! - rispose Xémel sorridendo -. Proprio le chiavi di quel regno intendo regalarti. Vieni con me, saliamo sulla Torre d'Oyn, da lì potrai osservare molto meglio il mio dono... immenso».

In un baleno Xémel trasportò Sichen sulla torre, e lanciò nel vuoto un urlo gutturale. Immediatamente dinanzi allo gnomo si spalancò un universo, in cui si vedevano nascere e morire le stelle. Intere galassie sparivano all'interno di minuscole fessure, e altre sbucavano dal niente, componendo ordinatamente migliaia di sfere, mattoni e cristalli dai contorni poliedrici.

«Ecco! - declamò il demone con grande enfasi -. Ti offro i misteri del cosmo e le arti per dominarlo; ti offro il segreto della vita e della morte, del bene e del male; ti offro il potere su tutti gli organismi viventi, sugli esseri visibili e invisibili. E anche... guarda laggiù».

Seguendo con lo sguardo il dito indicatore di Xémel, Sichen guardò in fondo al baratro, dove in un fiume di fuoco stavano immersi milioni di gnomi. Navigavano lentamente, e altrettanto lentamente si solidificavano divenendo i cristalli, i mattoni e le sfere dei mondi che sorgevano nel vuoto. Le loro grida echeggiavano da una parte all'altra dell'imbuto, come una triste cantilena trasportata dal vento.

«Quello è il Ghinnùm - disse Xémel visibilmente compiaciuto -, è il fiume delle anime perdute. Sono loro il mio cibo; il segreto della Creazione. Anche quelle saranno tue se vorrai. In cambio ti chiedo solo un piccolissimo favore».

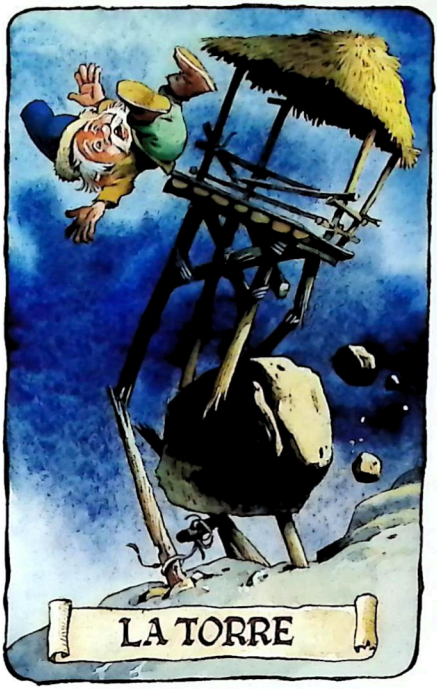
«E quale, se posso saperlo?», chiese Sichen con aria sospettosa.

«Oh, una piccolezza! - borbottò Xémel dondolando timidamente -. Vorrei il fiore che ti donò la Principessa Ur nel Giardino di Tefer. Sai, ho anch'io delle debolezze...».

«Ma non posso dartelo - gli rispose lo gnomo mentre scendevano dalla Torre -, è un pegno d'amore. Domandami qualcos'altro, ma non questo».

XVI - LA TORRE DI OYN

Arroganza, presunzione, orgoglio, ambizione, megalomania. Esilio, fallimento, punizione meritata. Equilibrio spezzato, crollo di convinzioni errate. Perdita di beni conquistati con la forza o l'inganno. Problemi di ogni tipo, disordine.



«Via - insisté Xémel - , cosa vale dopotutto un fiore rinsecchito di fronte alle ricchezze che stai per ricevere? E poi la Principessa è morta e non la rivedrai mai più. Pensa piuttosto alle femmine che potrai possedere... donne simili a dee, esperte nell'arte di amare, che ti faranno conoscere il vero Paradiso! Non ti attrae quest'idea? E la ricchezza, la sapienza, l'immortalità, forse valgono meno di un misero fiore? Rispondi!».

Messo alle strette, Sichen si soffermò a pensare a quanto gli stava offrendo quel diavolo tanto generoso e ricordò gli avvertimenti di Tecla. Ma mentre sfiorava con le dita il fiore che portava appeso al collo, vide negli occhi di Xémel un lampo di avidità. Allora con uno scatto nervoso si ritrasse dal demone insultandolo:

«Stai lontano da me, immondo mentitore. Tieni le tue ricchezze, la tua scienza e la tua immortalità e lasciami andare per la mia strada!».

«Mai! - urlò Xémel infuriato -. Ormai sei in mio potere e niente ti potrà salvare! Mai!!!».

Spaventato, Sichen diede uno spintone al demone per buttarlo nel fiume e cercò di scappare risalendo le pareti del crepaccio. Ma Xémel si aggrappò a uno spuntone di roccia e, risollevatosi, cominciò a scagliare giganteschi macigni verso lo gnomo. Invaso da un cieco furore, il demone abbatté persino la Torre di Oyn, simbolo del suo potere perverso, facendo precipitare i suoi sgherri nel Ghinnùm.

Sichen stava quasi per oltrepassare il ponte oltre il quale Xémel non aveva alcun potere, ma questi cominciò a correre a velocità prodigiosa, bestemmiando e grugnendo come un cinghiale inferocito. In un lampo fu addosso allo gnomo, lo agguantò con una stretta possente, e sollevatolo da terra lo scagliò nell'abisso.

Sichen si sentì perduto. Niente poteva salvarlo da una morte orribile e dall'atroce condanna: sarebbe diventato una pietra vivente ma inerte, alla deriva nell'universo, per l'eternità. Allora gli tornò in mente una preghiera da tempo dimenticata, l'orazione funebre del Libro di Atotis:

«Oh, angelo del Thau, che custodisci le anime degli gnomi, ascolta la mia preghiera! Illumina la mia caduta nel regno delle tenebre! Sorreggi il mio spirito, che non perda la fede. Aiutami a espiare le mie colpe e a tornare tra le braccia del Grande Thau! E tu Grande Thau! -continuò Sichen -. Padre dell'Universo, ascolta la mia implorazione! Non lasciare che la mia anima si mescoli alle forze del male! Non lasciare che il mio spirito vaghi senza pace tra i vivi! Sottrai il mio corpo dalle grinfie dei demoni! Accogli la mia anima tra le schiere dei penitenti...».

Mentre Sichen intonava queste invocazioni, la caduta stava per volgere al termine. Il calore del Ghinnùm era divenuto insopportabile e il canto lamentoso dei dannati non era più un'eco lontana, ma una ridda di voci straziate che si confondevano con il gorgogliare del fiume incandescente.

Lo gnomo aveva già pronunciato l'amen, quando apparve in cielo una luce sfolgorante che col suo bagliore offuscò ogni cosa. Il bagliore era tanto forte che dovette coprirsi gli occhi per non restare accecato, e mentre le fiamme del Ghinnùm cominciavano a levargli il respiro e a bruciargli la pelle, Sichen vide una creatura angelica precipitarsi su di lui.

Senza che potesse neppure rendersi conto di cosa stava accadendo, lo gnomo venne avvolto in un ampio mantello e trasportato in alto, lontano dal fiume dei dannati, lontano da quel luogo infernale. Sotto di sé, Sichen vide allontanarsi il crogiolo delle anime, l'abisso pietroso, la Torre di Oyn e il demone Xémel che alzava i pugni sputando maledizioni irripetibili.

Intanto la terribile Sfera di Daat era divenuta una macchia scura percorsa da vampate livide, poi un globo lontano e infine un punto, che scomparve in un oceano azzurrino costellato di gemme dai colori morbidi... e Sichen si abbandonò a una quiete che non aveva mai conosciuto.

Il Mondo di Vriak

Quando l'ascensione giunse al termine, Sichen si guardò intorno con aria circospetta. Si trovava in una fitta boscaglia, circondato da alberi maestosi le cui foglie più alte riflettevano la luce argentea di un astro simile alla luna.

Lo gnomo si avvicinò all'insperato soccorritore per ringraziarlo, ma appena lo riconobbe rimase pietrificato dallo stupore.

«Ur! - esclamò -. Dolce amore mio, sei stata tu a salvarmi!».

Così dicendo si gettò ai piedi della Principessa chiedendole perdono per essere stato la causa della sua tragica morte.

«Anima mia - disse la Principessa -, ti ho già perdonato. Sapessi quanto ho sofferto in tutti questi anni, confinata sulla stella Fèyar nell'attesa di ricongiungermi a te! Ogni giorno ho vissuto i dolori e le prove che hai dovuto affrontare per pagare i tuoi errori, e la mia pena è stata ancora più grande per l'impossibilità di aiutarti. Ma non ho mai disperato. Sapevo che il nostro sentimento ci avrebbe riuniti e solo quando il Grande Thau mi ha inviato a salvarti dalle fiamme del Ghinnùm ho temuto di perderti per sempre. Ma ora sei qui con me e il nostro amore non ha più ostacoli».

Così dicendo Ur sollevò con le mani il volto di Sichen e sorridendo gli domandò:

«Hai visto questo bosco? Lo riconosci?».

«È bellissimo - disse lo gnomo -, mi ricorda i luoghi dove giocavo da bambino».

«Osserva meglio», replicò la Principessa.

Sichen si guardò intorno più volte, poi esclamò:

«Ma questo è il Giardino di Tefer, com'è possibile? Siamo forse tornati nel Mondo di Esir?».

«No, amore mio - spiegò Ur sorridendo -, qui siamo su Tsaddi, la luna che gravita intorno alla Sfera di Ogma. In questo mondo è possibile evocare i luoghi più belli e le situazioni più felici in cui si è vissuto, e riviverle, perché rimangano impresse per sempre nel cielo, così che il

XVII - LE STELLE DI FÈYAR

Fede, speranza, preghiere esaudite, grazia ispirata. Buon auspicio, presagi favorevoli, predestinazione. Conclusione felice, risultati favorevoli. Idea luminosa, bellezza morale, estetica pura. Innocenza, candore, ingenuità.

Grande Thau possa gioire della felicità dei suoi figli, e alla fine dei giorni possa riunirli per l'eternità. Ma ora seguimi, voglio mostrarti un luogo incantato».

La principessa prese Sichen per mano e lo condusse a una radura erbosa al centro della quale due alberi erano cresciuti assieme, uniti in un abbraccio amoroso.

«Ecco - disse Ur -, cosa ti ricorda questo posto?».

«Ma è il luogo dove noi... dove per la prima volta scoprimmo di amarci».

«Hai visto? - riprese la Principessa -. Non un solo pensiero l'ha cambiato, non un desiderio l'ha corrotto. E ora siamo di nuovo qui, come quel giorno».

Sichen e Ur si guardarono negli occhi e una luce interiore li fece brillare come diamanti. Per la commozione Sichen non riuscì a trattenere il pianto e una lacrima cadde nella bisaccia che teneva appesa al collo. Come per miracolo questa cominciò a gonfiarsi e le ceneri che con-

XVIII - LA LUNA DI TSADDI

Sentimentalismo, affettuosità. Stravaganze, illusioni, fantasie, allucinazioni. Viaggi sull'acqua, ricerche lunghe e difficili, incontri strani. Sonnambulismo, attrazione per l'ignoto, occultismo. Fasi lunari.

teneva si trasformarono nel candido, profumato fiore di magnolia che Ur gli aveva donato prima di morire.

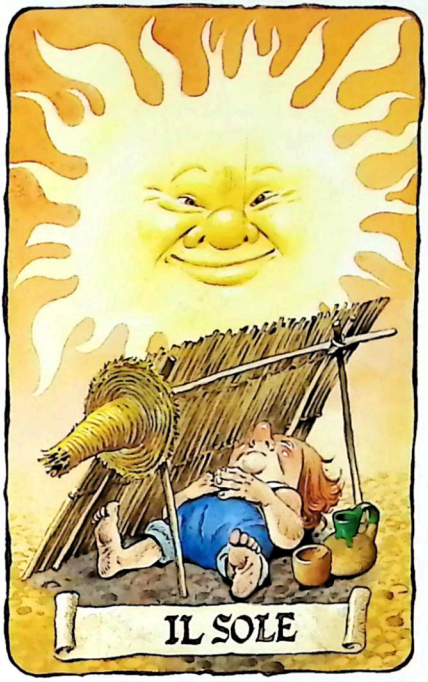
«Sarà questo il nostro letto nuziale», disse la Principessa prendendo l'amico per mano.

Ebbro di gioia, Sichen strinse il fiore sul petto, e dai petali umidi si sprigionò un delicato aroma, un'essenza sottile che avvolse i due amanti come un mantello impalpabile: il profumo dell'amore.

Ancora una volta Sichen e Ur si sentirono irresistibilmente attratti, ma stavolta nessuno sopraggiunse a disturbarli. Così, mentre le creature del bosco cantavano il loro inno alla gioia, i due gnomi si amarono teneramente. Le loro anime cominciarono a roteare in un vortice giocoso, nascondendosi, cercandosi, rincorrendosi. Poi si fusero tra loro, penetrandosi come fasci di luce. Da questa unione prese forma una sfera trasparente che, sollevandosi assieme al fiore, andò a congiungersi con il

XIX - LA LUCE DI QUIN

Felicità, soddisfazione, perfetta riuscita. Successo, periodo positivo, soluzione di problemi. Fraternità, amicizia, pace. Collaboratori fedeli, armonia, amore, sincerità di sentimenti.



disco splendente di Ogma. I due amanti si smarrirono nella beatitudine di quel mondo; divennero musiche, colori, profumi, sensazioni estatiche, e infine persero coscienza di se stessi e parteciparono alla bellezza del creato, alla luce che lo illumina e all'energia che lo pervade sino alla più infima particella, alla bontà che, in origine, attraversava il tempo e lo spazio.

Quando si svegliò, colpito da un raggio di sole che filtrava da un rudimentale riparo, Sichen faticò non poco a capire dove si trovava. Si guardò intorno, ma rimase abbagliato dai riverberi sul terreno circostante. Allora socchiuse gli occhi, e percepì vagamente una sagoma bianca che si avvicinava, ma solo quando udì la sua voce poté riconoscerlo.

«Bentornato amico», disse il fantasma.

«Maestro! - esclamò Sichen -. Ma come... dove sono?».

«Dove siamo, vorrai dire -rispose Tecla sorridendo-. Siamo nel Mondo di Esir, e precisamente sul colle di Lambda, dove venimmo sette giorni or sono. Da allora non ci siamo mai spostati di qui».

«Sette giorni? Non ci siamo mai mossi? E allora l'Angelo Michem, mia madre, il demone Xémel, la Principessa Ur? Non posso averli sognati! Io li ho incontrati, ho parlato con loro, ho rischiato la vita...».

«Hai rischiato l'anima - lo interruppe Tecla -, e non solo quella. Se tu avessi compiuto qualche errore... Comunque il tuo viaggio nel Mondo di Vriak ha avuto successo. Quando ti ho liberato dai pali del sacrificio la luce di Quin aveva già deposto nel guscio di carne il tuo corpo astrale, e sul volto avevi un'espressione di autentica pace».

Sichen rimase soprappensiero per qualche minuto. Il ricordo dell'incontro con la madre e soprattutto la gioia di aver ritrovato la sua amata Ur, gli instillò nel cuore un profondo senso di nostalgia, il desiderio di riassaporare l'azzurro, la luce, la quiete. Una lacrima gli solcò il viso, ma la voce benevola di Tecla lo riportò alla realtà.

«Non piangere Sichen. Pensa piuttosto alla ragione del tuo viaggio, e alla fortuna che hai avuto. Non tutti ritornano indenni dalla Grande Prova! E poi un'altra cosa dovrebbe consolarti».

«E cosa?», domandò lo gnomo cercando di trattenere la commozione.

«L'esame a cui sei stato sottoposto ha fatto di te un saggio illuminato. Adesso puoi capire il vero significato di parole come saggezza, intelligenza, misericordia, giustizia, paura, bellezza, splendore, gloria e amore. Ora conosci il segreto della trasmigrazione delle anime e della rigenerazione degli spiriti nel Regno della Luce. Inoltre sai che qualcuno, in qualche sfera del cielo, attende il tuo ritorno e ti protegge. Dovresti gioire per questo!».

Sichen non disse niente, e rimase ancora un po' con lo sguardo perso nel vuoto. Poi chiese:

«Maestro, ma allora il Paese di Ketra non esiste?».

Tecla, sorridendo, gli appoggiò una mano sulla spalla. In silenzio uscirono dall'oasi, incamminandosi sul

XX - IL PRATO DI RUASH

Rinnovamento morale, risveglio. Resurrezione, penetrazione spirituale, ispirazione divina. Liberazione, sollievo, guarigione, recupero delle energie. Predicazione, profetismo, propaganda, fama.

sentiero del ritorno. Il sole stava calando all'orizzonte, e dipingeva di rosso il Deserto di Chesd. Purpuree striature venavano il cielo, mentre sul Prato di Ruash una brezza leggera muoveva la sabbia più fine, che mulinando tra le tombe dava vita a una danza frusciante di spiriti e fate.

Ma un vento più forte si alzò all'improvviso costringendo i due viandanti a ripararsi gli occhi per non restare accecati. A un certo punto, nel turbinio di polvere e foglie, Sichen intravvide un angelo che imboccava uno strumento a fiato, una trombetta o un clarino. Una soave melodia cominciò ad aleggiare su pietre e sterpaglie mescolandosi al vento impetuoso, mentre un coro di voci angeliche si levava da nubi lontane. Allora il vecchio fece fermare il suo apprendista e disse, poggiandosi la mano aperta vicino all'orecchio:

«Senti questo canto? Sono i messaggeri del Grande Thau, scesi per annunciare ai morti che un altro gnomo

si è aggiunto alla schiera degli eletti. Questo è un momento di grande gioia per le anime pie, e per tutti coloro che ardono dal desiderio di raggiungere il Regno di Ketra. Inginocchiati, e ringrazia la Suprema Bontà per il privilegio che ti ha concesso».

Sichen obbedì al maestro e intonò un'appassionata lauda alla bellezza del creato e al Vero Amore che trasforma il desiderio in passione, il calore in luce e la carne in cristallo.

In quell'istante uno squarcio si aprì in cielo, e un raggio accecante colpì la fronte di Sichen, disegnando sui suoi capelli una corona dorata, mentre una voce gentile gli sussurrava all'orecchio:

«Mio sposo diletto, le parole che hai pronunciato sono scritte nel cielo. Non coprire la luce che ha invaso la tua mente e attendi paziente il richiamo alla Vita».

Sichen levò lo sguardo verso il cielo, e con il cuore gonfio di nostalgia alzò una mano in segno di saluto. Poi il vento si calmò, le voci tacquero, le musiche cessarono

XXI - IL MONDO DI ESIR

Perfezione, riuscita totale, coronamento di un'impresa. Il Tempio cosmico, l'Universo, il Mondo interiore. Scienza integrale, potenza spirituale. Magia sacra. Ricompensa, riconoscimento di meriti.

e le nubi si dissolsero. Il vecchio Tecla aiutò Sichen ad alzarsi e senza dire una parola i due si rimisero in cammino.

Mentre il canto stridulo dei grilli accompagnava i loro passi, la Luna, piena e maestosa, si alzava dietro il Colle di Lambda, mescolando la sua tiepida luce coi riflessi sanguigni del tramonto.

I TAROCCHI DEGLI GNOMI

Le origini dei Glifi

Questa è la storia che mi raccontò il rigattiere: le avventure di Sichen nel Mondo di Esir e il suo viaggio nella dimensione di Vriak, attraverso le sfere del creato. Non so quanto tempo rimasi ad ascoltarlo, seduto sulla sedia a dondolo e circondato da quegli stessi giochi, ora inerti, che poco prima mi avevano aggredito.

Sta di fatto che alla fine del racconto avevo completamente dimenticato dove mi trovavo. Pensavo addirittura di avere di fronte a me lo stesso Sichen, tale e quale lo avevo immaginato mentre il vecchio mi parlava: un buffo omino col cappello a punta ornato di stelle, seduto sul suo minuscolo mondo popolato di elfi, gnomi, fate, demoni e angeli. Mi sentivo confuso, turbato, e senza riflettere chiesi:

«Ma il Paese di Ketra, e queste carte... Sì insomma, voglio dire... finisce qui questa storia?».

«Oh, no! -rispose il rigattiere accarezzandosi la barbetta con due dita -. Devi sapere che Tecla, l'indovino, nei mesi successivi la Grande Prova diede a Sichen il compito di disegnare i momenti più importanti della sua vita separando il periodo dell'apprendistato magico dal resto della vita profana. Questo lavoro doveva diventare il Sigillo di Sichen, la sintesi dell'Opera Magica Perfetta. Così l'apprendista, meditando nel Cerchio di Jaudim, rievocò le esperienze vissute, e una per una disegnò le carte che oggi ti ho regalato: i Tarocchi degli Gnomi. Solo ripensando lucidamente agli errori commessi e alle prove subite lo gnomo poté comprendere pienamente il mistero del Regno di Ketra».

«Ma allora Sichen riuscì a raggiungere quel paese? - domandai ingenuamente -. E in cosa consiste questo mistero?».

Sorridendo benevolmente il vecchio rispose:

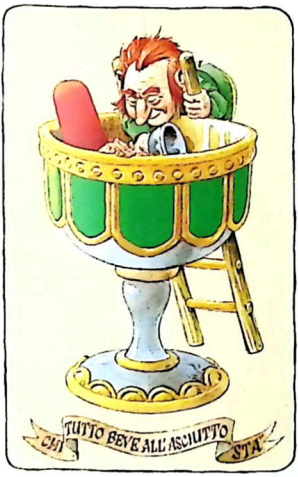
«Quello che tu chiedi è impossibile comunicarlo a parole, poiché si tratta di un'esperienza che può essere vissuta solo con la mente. L'avrai capito, spero. Ciò

nonostante, le avventure di Sichen sono il modello di un viaggio che tanti hanno provato a ripetere. Ma ti assicuro che pochi l'hanno compiuto fino in fondo. Per avviarsi senza pericolo su quella stessa strada bisogna avere intelligenza, coraggio, volontà, e soprattutto amore. Vedi, i ventidue Glifi Maggiori rappresentano le tappe del sentiero che conduce alle porte del Regno di Ketra, e indicano pure i pericoli e le grandi prove da affrontare per salire da un gradino all'altro. Ma poiché le strade sono numerose quanto le anime degli gnomi, ogni viaggio è unico e irripetibile».

Ero impressionato dalla miscela di semplicità e potenza contenuta in quelle figure ma la mia curiosità fu subito stimolata dalle altre carticelle, il cui significato mi era ancora completamente oscuro.

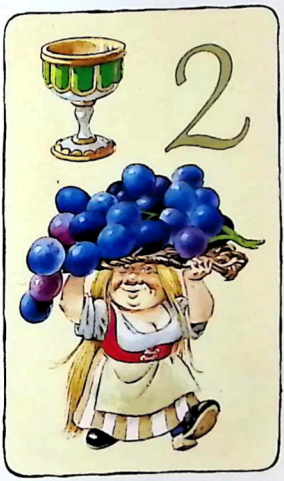
«E queste figure che significano?», domandai indicando le carte rimaste.

«Le cinquantasei carticelle numerali, o Glifi Minori - rispose il vecchio -, ritraggono le esperienze vissute da



IL PIACERE

Festeggiamenti, divertimenti, bagordi. Periodo di euforia. Gioia collettiva.



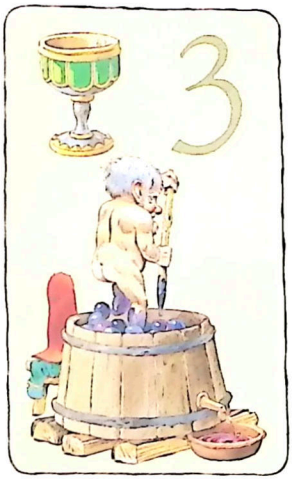
LA VENDEMMIA

Raccolta di ciò che è stato seminato. Guadagni, affari prosperosi.

Sichen nel periodo dell'esilio, prima di conoscere l'indovino Tecla. Come puoi notare sono divise in quattro gruppi contrassegnati da simboli diversi: Coppe, Denari, Bastoni e Spade.

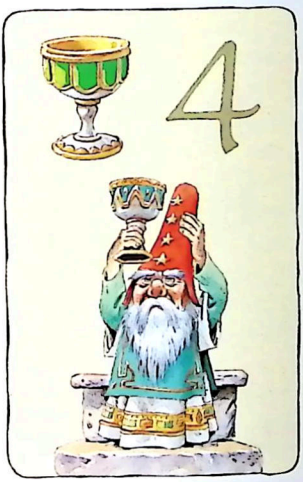
Ogni gruppo riunisce differenti scene di vita quotidiana, che per le loro caratteristiche possono essere ricondotte a uno dei quattro settori fondamentali delle attività umane. Le Coppe rappresentano i piaceri della vita, gli svaghi e gli eccessi nei divertimenti, ma rappresentano anche la tradizione religiosa che guida il popolo spiritualmente e lo mantiene in una semplice gioia. I Denari rappresentano i guadagni leciti e illeciti, le vincite e le fortune acquisite per caso o per merito. I Bastoni rappresentano il lavoro, le fatiche, i doveri quotidiani e la vita familiare. Infine, le Spade ritraggono le regole sociali, le tensioni ideali e i rapporti tra gli gnomi: sia i confronti leali, sia le prevaricazioni e le violenze.

In cima a ogni gruppo vi è poi la gerarchia di corte: le carte imperiali. Esse rappresentano le leggi superiori che



LA COSTANZA

Lavoro paziente e costante. Progetti a lunga scadenza. Elaborazione di idee.



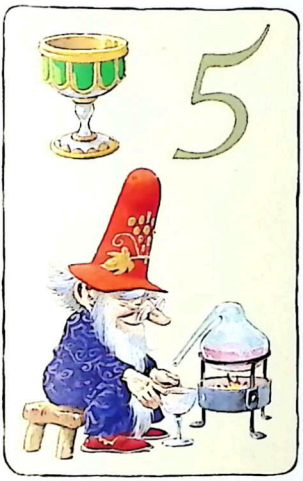
LA TRADIZIONE

Ringraziamento, riconoscenza. Offerta, dono. Amicizia. Familiarità.

regolano la vita sociale. I Re sono la mente della Nazione che guida gli atti del corpo, il Popolo, in modo giusto o sbagliato, in ogni caso conformandosi unicamente alla propria volontà, incontrastabile se non da altri Re. Talvolta, però, accade che il Popolo si ribelli alle ingiustizie e detronizzi un Sovrano eleggendo al suo posto un Nobile con idee più adeguate alle necessità dell'epoca. Altre volte sono i Nobili stessi, oppure i mercanti, a istigare il popolo alla violenza per trarre vantaggi dal Regno del Disordine.

Le Regine, invece, sono lo spirito della Nazione: le madri o le mogli dei Re. Esse ispirano in vario modo le decisioni regali imponendo così un dominio occulto al Popolo. A volte le Regine sono più amate dello stesso Re; altre volte sono la causa di tragedie che investono la Nazione intera.

I Cavalieri sono l'anima della Nazione: la Nobiltà. Essi sono i privilegiati che possiedono il rispetto del Popolo e la fiducia della famiglia reale, in nome della quale eser-



L'ESPERIENZA

Studio, applicazione, esperienza. Perfezionamento, miglioramento. Cura, terapia.

IL MATRIMONIO

Unione, fidanzamento, matrimonio, legame affettivo. Feste familiari, ricorrenze.

citano il potere. Ma questo privilegio è ripagato difendendo gli umili e gli indifesi, facendo rispettare le leggi e contrastando i nemici interni ed esterni.

Non sempre, però, i Cavalieri sono all'altezza del loro compito, per pigrizia, vigliaccheria, avidità o cattiveria. Perciò talvolta accade che il Re, o il Popolo, si sbarazzi dei feudatari negligenti o corrotti. È successo, però, che la Nobiltà corrotta abbia sostenuto Sovrani decadenti, cosicché per tacito consenso o per comune accordo hanno dissanguato il Popolo per lungo tempo, vivendo nel lusso e nell'opulenza.

Poi vengono i Fanti: mediatori tra i Nobili e il Popolo. Essi non hanno alcun potere, essendo semplici esecutori di ordini, giusti o ingiusti che siano. Nelle guerre sono soldati, nella vita civile sono guardie o messaggeri, nella vita di corte sono garzoni e servitori. Essendo vicini al Popolo quanto alla Corte, dal loro comportamento si intuisce la solidità morale di un Regno. Quando i padroni sono corrotti, i loro servitori imparano tutte le astuzie

LA VERITA'

Pubblicità, notorietà, fama. Verità che scotta, segreti imbarazzanti.

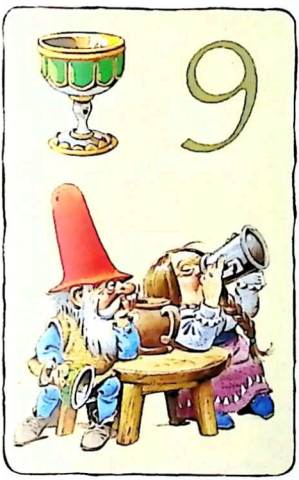
LA VITA SOCIALE

Dialogo, confronto, vita di società. Nuove conoscenze, rapporti occasionali.

e le malvagità ispirate dall'egoismo, e le mettono in atto con tanta più naturalezza quanto più sono spudorate le azioni malvage dei loro padroni.

Infine viene il Popolo: il corpo della Nazione, rappresentato nelle carti numerali. Le azioni del Popolo sono semplici e a volte ridicole, e singolarmente non hanno importanza nella vita della Nazione. Ma il Popolo è importante perché è numeroso, e grazie alla sua lenta e costante applicazione, dà forma e sostanza ad un Regno.

Naturalmente una Nazione riunisce guerrieri, mercanti, artigiani e contadini, ma Sichen ha voluto dividere i Glifi Minori in quattro gruppi ben distinti tra loro per mettere in evidenza le differenze fondamentali esistenti tra le varie genti. Così, mentre un popolo può avere attitudini spiccatamente guerriere (Spade), un altro può essere più portato al commercio (Denari), oppure all'agricoltura e all'industria (Bastoni), o anche alla religione (Coppe), come all'ozio, allo sperpero e al vizio, quando perde la guida spirituale.



L'UBRIACHEZZA

Confidenze, pettegolezzi, notizie non attendibili, informazioni colte casualmente.

LA VACANZA

Vacanza, momento di euforia. Viaggio, avventura, ricerca di emozioni.

Come puoi vedere, nelle cinquantasei carte numerali sono rappresentate simbolicamente tutte le attività morali, intellettuali e materiali del popolo degli gnomi».

«Mi piacciono moltissimo - dissi con aria compiaciuta -, ma a parte le carte imperiali, non riesco a vedere un ordine logico che unisca le figure. Sembrano messe insieme alla rinfusa».

«È vero! - replicò il rigattiere -. Lo stesso Sichen mi confidò di averle disposte senza alcun criterio per dimenticare gli eventi particolari che ciascuna carta rappresentava per lui. Fu così che nacque questo strano, meraviglioso gioco».

«Non capisco - esclamai con aria stupita -. Perché è un gioco? E com'è possibile giocare con queste figurine?».

«Ti sembrerà incredibile - disse -, eppure queste carte possono essere usate per diversi giochi di compagnia, tanto semplici quanto divertenti».

Il rigattiere prese in mano il mazzetto, e mescolando lentamente cominciò a spiegare.

L'INNAMORAMENTO

Infatuazione, inizio di una relazione. Tormento, passione, inesperienza.

LA SEDUZIONE

Lo sposo, il padre, l'amante. Uomo saggio e riflessivo. La coppia matura, la famiglia.

Gioco del C'era una volta

«Questo, per fare un esempio, si chiama C'era una volta e può essere giocato in due, tre o anche quattro o cinque giocatori, non c'è problema di numero. Guarda come funziona. Per prima cosa si decide con quante carte giocare. Essendo cinquantasei, bisogna fare in modo che tutti i partecipanti abbiano la stessa quantità di figure. In questo caso, tanto per fare un esempio non troppo difficoltoso, prendiamo dieci carte ciascuno. Ecco, dieci a te... e dieci a me...

Ora, sia tu che io dobbiamo disporre le dieci carte in nostro possesso seguendo una sequenza logica. In pratica, dobbiamo inventare una storia basandoci sulle carte che ci sono capitate. Ve ne sarà certamente qualcuna difficile da giustificare. In tal caso è possibile scartarla e pescare dal mazzo un'altra carta, sperando di riuscire a incastrarla nella favola che intendiamo raccontare. Allora cominciamo... Dunque, io ho il 5 di Bastoni, il 7 di De-

LA GRAVIDANZA

Sposa amorevole. Madre, amante, femmina matura. Unione felice. Fecondità.

LA FAMIGLIA

Lo sposo, il padre, l'amante. Uomo saggio e riflessivo. Famiglia felice.

nari, l'Asso di Denari, il 6 di Coppe, il 3 di Coppe, il Fante di Denari, il 7 di Spade, il 9 di Coppe, la Regina di Denari e il 5 di Coppe».

Il vecchio rimase per un po' soprappensiero, pizzicandosi la barbetta, spostando le carte, grattandosi le orecchie e borbottando. Infine cominciò.

«C'era una volta uno gnomo fannullone di nome... chiamiamolo Snurf. Trascorreva intere giornate in osteria e non gli passava proprio per la testa di cercarsi un lavoro. Le sue uniche preoccupazioni consistevano nel bere, cantare e ballare (6 di Coppe). Solo di tanto in tanto si dava da fare con le uniche attività che conosceva bene: il furto e la truffa. Però non esagerava, affinché nessuno potesse definirlo un lavoratore, termine che lo disgustava più di qualsiasi altra offesa. Così, viveva bazzicando da una bettola all'altra, da un'osteria all'altra, senza mai porsi nessun problema.

Un giorno, però, sentì casualmente una conversazione tra due gnomi, evidentemente un po' alticci (9 di

GLI AFFARI

Amore per il denaro. Ricerca di profitti. Inizio di attività commerciali.

L'ASSOCIAZIONE

Associazione commerciale. Contratti. Unione di energie. Accordo, collaborazione.

Coppe), che discutevano di un vecchio eccentrico. Questo tipo aveva la passione della chimica, e da tantissimi anni se ne stava chiuso in casa a fare esperimenti, sperperando grandi quantità di denaro nell'illusione di poter fabbricare l'oro. La cosa più divertente, però, era che negli ultimi tempi la sua governante andava raccontando in giro che il vecchio doveva essere completamente ammattito. Infatti le aveva raccontato di essere finalmente riuscito a realizzare quel sogno, e si era persino raccomandato di non farne parola con nessuno. La governante gli aveva chiesto di mostrarle l'oro e quando lo vide rimase abbagliata dalla purezza di quel metallo. Gli domandò se poteva averne un'oncia, inventando parenti malati e figli disgraziati. Ma lui, preoccupatissimo, rispose che quello era un oro filosofico, e che non tutti erano in grado di comprenderne il valore.

I due bevevano e ridevano a crepapelle pensando alla follia del vecchio chimico. Ma Snurf, che era convinto di conoscere la gente meglio di chiunque altro,

IL RISPARMIO

Spirito di economia, risparmio, previdenza. Azioni lente e prudenti.

LA VANITA'

Frivolezza, eccessiva considerazione di se stessi. Errore, abbaglio.

pensò tra sé e sé che anche i pazzi talvolta sono capaci di invenzioni geniali. Così si recò a casa dell'alchimista, e spacciandosi per studente di chimica cercò di farsi assumere come garzone di bottega. Ma il vecchio non credette alle parole del giovane gnomo e lo cacciò in malo modo (5 di Bastoni). Allora Snurf capì di essere sulla buona strada e cominciò a spiare il chimico nascondendosi nella siepe di fronte alla finestra del laboratorio.

Le settimane passavano velocemente e lui continuava a osservare e a prendere appunti. Poi passarono i mesi, e lo gnomo cominciava ad essere stanco di questa inutile attesa, ma una notte di luna nuova intuì che stava per accadere qualcosa di insolito. Il vecchio era visibilmente emozionato, e nelle preghiere del vespro serale aveva messo una carica più intensa. Ma non solo. Nell'approntare le storte, gli alambicchi e gli altri arnesi, l'alchimista aveva benedetto gli attrezzi spruzzandoli come al solito con acqua di rugiada, ma pronunciando formule che Snurf non aveva ancora sentito.

IL FALLIMENTO

Momento sfavorevole. Sfortuna in affari. Perdite di denaro. Problemi fiscali.

IL TESORO

Illusioni di facili guadagni. Speranze vane. Progetti irrealizzabili. Sogni.

Poi il vecchio accese i fornelli, e dopo aver estratto dall'atanòr un vaso ermetico ne mise in distillazione il contenuto. Qualche ora dopo, si udì un sibilo sottile, poi il rumore di una goccia che cadeva in una coppa, dove il chimico aveva posto una moneta di rame. Poi se ne udì un'altra, e poco dopo un'altra ancora. Lentamente, dall'alambicco cominciarono a uscire minuscole gocce brillanti, che cadendo producevano una luminosa effervescenza. Il fenomeno cessò presto e Snurf vide il vecchio soddisfatto (5 di Coppe) mentre estraeva dalla coppa una moneta brillante come l'oro. La appoggiò al cuore, e si inginocchiò per pronunciare una preghiera di ringraziamento al Grande Thau.

Dietro la finestra, in mezzo alla siepe, Snurf non stava nella pelle dalla felicità, ma cercò di trattenersi per non farsi scoprire. Attese in quella scomoda posizione finché il vecchio non si coricò, e quando fu sicuro che si era addormentato sgattaiolò via furtivamente. Corse subito a casa, deciso ad approfittare di quella notte magica.

LA DIFFIDENZA

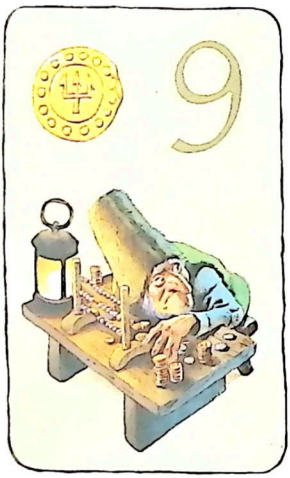
Dubbi, sospetti, preoccupazioni eccessive. Prudenza, fiducia nel proprio istinto.

LA MISERIA

Inettitudine, incapacità di agire. Grave impedimento, malattia, costrizione.

Basandosi sugli appunti accumulati nei giorni precedenti, Snurf aveva ripetuto tutte le fasi di questo esperimento e ora si accingeva a ripetere il finale. Attentamente, minuziosamente, lo gnomo soppesò le quantità, calcolò le dosi e ripeté le formule. Giunto al momento cruciale, con grande stupore Snurf vide avvenire sotto i suoi occhi la trasformazione di una moneta di rame in una moneta d'oro (Fante di Denari). Restò tutta la notte a maneggiare questo gioiello, verificando peso e proporzione più e più volte per essere certo del risultato. Era proprio oro. Oro zecchino!

Snurf passò i giorni seguenti in una specie di delirio febbricitante. Non riusciva ancora a capacitarsi della realtà. Viveva in preda a continue visioni di cristalli che, salendo dal profondo della mente, venivano alla coscienza, proiettandosi nella realtà quotidiana. Di tutte le cose presenti, inerti o viventi che fossero, Snurf vedeva svolgersi chiaramente la vita. Delle piante vedeva l'assorbimento di minerali alle radici, percepiva la crescita e



L'AVARIZIA

Avarizia, eccessivo attaccamento al denaro. Accumulo di ricchezze. Blocco di beni.

IL FURTO

Appropriazione indebita, guadagni illegali, corruzione, disonestà.

la variazione del colore del fusto. Distingueva il processo di fotosintesi nelle foglie, e concentrandosi poteva vedere ogni cosa distinta secondo la sua struttura molecolare, organica o cristallina».

Il vecchio rigattiere fece una breve pausa di riflessione, poi proseguì:

«Finalmente questo periodo passò e Snurf si sentì come liberato da un peso. Non gli ci volle molto a decidere di trarre il maggior vantaggio possibile da questa invenzione. Con la moneta d'oro si recò al Palazzo Reale, e dopo una noiosa anticamera durata parecchie settimane, riuscì a farsi ricevere dalla Regina.

Quando la sovrana vide la moneta prodotta da Snurf (Regina di Denari) non batté ciglio. Molto semplicemente gli chiese se sarebbe stato in grado di produrne ancora, e poiché lo gnomo assentì, ella decise di concedergli questa possibilità. Come ricompensa sarebbe divenuto Tesoriere di Corte, ma se avesse fallito si sarebbe dovuto pentire amaramente. Fece approntare un grande labora-

IL PRESTITO

Soccorso, prestito, aiuto. Inizio di attività economiche. Guadagni ancora lontani.

IL FISCO

Tasse, oneri sociali. Multa, spese previste, interessi passivi. Problemi economici.

torio, con attrezzature nuove e costose, all'interno di una torre isolata dal resto del Palazzo.

Snurf si mise al lavoro di buona lena, per la prima volta in vita sua. Preparò personalmente il liquido per l'esperimento (3 di Coppe), poi iniziò a mettere in atto le prime tre fasi già collaudate: Calcinazione, Sublimazione e Soluzione... sigillò il tutto nel vaso ermetico e lo ripose nell'atanòr per la fase successiva, estremamente delicata: la Putrefazione. A questo punto poté riposarsi un poco, in attesa della luna nuova.

Quando giunse la notte fatidica Snurf sentì addosso la stessa vibrazione provata quando stava per compiersi il prodigio nel laboratorio del vecchio alchimista. Preparò una coppa piena di monete in rame, aprì il vaso ermetico e cominciò l'opera di Distillazione. Dopo qualche ora udì il sibilo che preannunciava l'inizio della Coagulazione, e con grande gioia vide le gocce di quel portentoso elisir che cadevano nella coppa, tingendo lentamente il rame sino a trasformarlo in oro.

LA PREVIDENZA

Intuito per gli affari. Rendite da immobili, da azioni ecc. Impiego fruttuoso di ogni mezzo.

IL SUCCESSO

Imprese portate a termine con successo. Vantaggi derivati da amicizie influenti.

Con ansia febbrile estrasse le monete riponendole in uno scrigno e aggiungendone altre nella coppa. Nel giro di una notte, Snurf era riuscito a trasformare dieci chili di monete di rame nella medesima quantità d'oro.

Come la volta precedente, attese qualche giorno prima di riprendere i contatti coi suoi simili. Quando si sentì del tutto ristabilito fece chiamare la Regina, e con modi trionfali la invitò a giudicare l'opera svolta. La Sovrana si lasciò sfuggire una lieve espressione di meraviglia che nascose prontamente spostando lo sguardo altrove. Chiamò i servi e fece portare l'oro nei propri appartamenti e si congedò in attesa di emettere il Reale Giudizio. Smaniosa di verificare quel prodigio, la Regina si affrettò a sbrigare le faccende diplomatiche, i ricevimenti di prammatica, le lamentele dei Cavalieri, le disposizioni alla servitù. Poi si recò in fretta e furia nella sua stanza e dopo essersi cambiata l'abito procedette all'assaggio dell'oro (7 di Denari).

Con sua grande meraviglia però, queste monete non erano di oro zecchino, come la prima che lo gnomo aveva mostrata, ma pareva trattarsi di una lega sconosciuta, simile in tutto all'oro, ma con il peso e la malleabilità del rame. Colta da un accesso di furore la Regina chiamò le guardie e fece imprigionare lo gnomo condannandolo ai lavori forzati nelle fonderie reali (7 di Spade).

Nella sua immensa generosità, però, la sovrana volle lasciare allo gnomo un ricordo positivo di questa esperienza, e gli concedette di tenere la moneta d'oro che aveva prodotto per compiere la sua frode (Asso di Denari). Nelle lunghe giornate passate a forgiare il ferro, Snurf cercò di ricordare in che momento e come aveva potuto sbagliare, finché un giorno, per una strana magia, sulla moneta comparve una frase: LUCCICO PER IL SAVIO, MA ABBAGLIO LO STOLTO. Solo allora lo gnomo poté comprendere il significato del suo errore.

Ecco, queste erano le mie dieci carte. Ora vediamo le tue».

«Beh, non credo di essere capace di inventare una storia altrettanto bella, comunque proverò».

Dopo aver pensato a un possibile racconto, stesi le

mie carte sul tavolo, scandendo ad alta voce, lentamente, i loro nomi:

«2 di Spade, Re di Spade, 9 di Bastoni, 4 di Denari, 8 di Coppe, 6 di Spade, 2 di Denari, Fante di Coppe, 6 di Denari e 4 di Coppe. Con queste figure credo di poter costruire una favola, ma c'è una carta che non so giustificare, 2 di Denari. Posso sostituirla, no?».

Misi la carta sul tavolo, e il rigattiere annuì col capo.

Dal mazzo pescai il Cavaliere di Coppe. Mi soffermai un poco a pensare e cominciai:

«C'era una volta un Re... No, non volevo iniziare così. Allora. C'era una volta un paese... No, neanche così mi piace. Insomma, c'era un regno dove tutti vivevano contenti. La gente lavorava tranquilla, il Re governava saggiamente (Re di Spade) e i nobili amministravano onestamente i loro feudi. Tutto proseguiva felicemente, finché un giorno nella reggia giunse una gazza. Volò spedita dentro la sala del tesoro e se ne andò con una moneta. Il tesoriere non si meravigliò di questo fatto

IL LAVORO

Lavoro. Energia applicata in modo intelligente e razionale. Forza di volontà.

IL FERVORE

Attività intensa e diligente. Fervore creativo. Operosità familiare. Armonia.

perché le gazze, quando sono innamorate, hanno l'abitudine di portare in dono alla propria compagna degli oggetti luccicanti (4 di Denari). Ma la gazza ritornò poco tempo dopo, portandosi via un'altra moneta, e poi un'altra volta, e un'altra ancora, sino al punto che ogni giorno giungeva a prendere più di un regalino.

Quando il tesoriere comunicò al Re questo bizzarro fenomeno, la gazza aveva già portato via quasi un forziere di monete. Il Re andò su tutte le furie per non essere stato avvertito prima. Fece bastonare il tesoriere negligente e lo licenziò (9 di Bastoni). Poi valutò la situazione e decise. Fece sostituire tutte le porte e le finestre che davano accesso alla sala del tesoro, e fece chiudere ogni buco da cui poteva entrare il volatile.

Ma anche questo rimedio si rivelò inutile poiché dalle torri del palazzo, ogni sera verso il tramonto, le guardie vedevano allontanarsi la gazza ladra con una moneta serrata nel becco. E neppure servì chiudere tutti i forzieri con robusti lucchetti, e mettere numerose guardie nella

L'AFFANNO

Fatica, affanno, dispersione di energia. Lavoro che non porta alcun miglioramento.

LA PREPARAZIONE

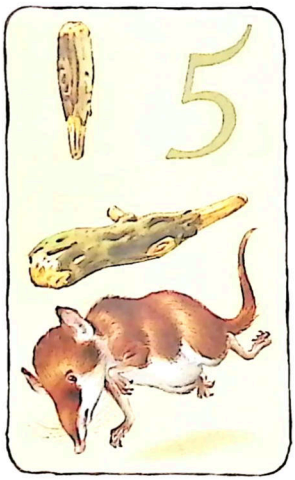
Preparativo, allestimento, organizzazione. Premure, economia domestica.

sala del tesoro. Anche così, tutte le sere la gazza se ne andava con una moneta.

Allora il Re decise di far seguire il volatile da un fidato cavaliere, ma dopo qualche giorno egli non era ancora tornato, mentre la gazza continuava con le sue ruberie. Allora mandò un altro cavaliere, e poi un altro, ma nessuno tornava mai dalla missione, finché un giorno giunse a corte un cavaliere pesto e malconcio che riferì cosa aveva visto seguendo la gazza sino alle montagne del nord. Il volatile, in realtà, era un potente stregone che grazie alle sue arti magiche poteva trasformarsi a suo piacere (4 di Coppe).

Il cavaliere l'aveva visto personalmente tramutarsi in gazza, ma quando cercò di affrontare lo stregone questo si trasformò in un terribile drago, e solo per miracolo il cavaliere riuscì a fuggirgli.

Udito questo racconto, il Re convocò in riunione i cavalieri e spiegò loro le drammatiche circostanze. Il mago si era già impadronito di una grande quantità di



LA CRESCITA

Sviluppo, maturazione. Attenzioni, premure, cure. Problemi passeggeri.

LA BUONA SORTE

Guadagni inaspettati, fortuna alterna. Divinazione, segni premonitori positivi.

ricchezze, e continuando con questo ritmo avrebbe messo ben presto il paese sull'orlo della rovina. Bisognava quindi impedirgli di continuare le sue ruberie. I cavalieri si organizzarono e seguirono la gazza fino al covo dello stregone ma, appena giunti, vennero assaliti da un drago spaventoso che uccise molti guerrieri valorosi e fece fuggire anche i più temerari (6 di Spade).

Al loro ritorno il Re fu preso dallo sconforto. Non sapeva più che fare, così decise di pubblicare un bando. Chiunque fosse stato in grado di sconfiggere il drago avrebbe ricevuto in premio un feudo e una rendita di mille sicli d'oro al mese. Affidò al messo reale il compito di andare per le contrade a divulgare la notizia, ma dopo qualche mese non si era ancora presentato nessuno.

Il sovrano ormai disperava di poter sconfiggere il mago, quando giunse a corte un ubriacone che affermava di conoscere un sistema infallibile, in grado di sconfiggere un intero esercito, figuriamoci poi un mostro qualsiasi (Fante di Coppe). Sbigottito di fronte alle afferma-

IL DISACCORDO

Contrasti familiari, controversie. Piccole divergenze d'opinione, disaccordi.

L'INCIDENTE

Contrattempo spiacevole, periodo di malattia. Disgrazia. Problemi imprevisti.

zioni dell'ubriaco, il Re fece per cacciarlo, ma questo insisteva con assoluta convinzione.

«Deve essere completamente fuori di senno», pensò il Re, ma visto che era stato l'unico a presentarsi, decise di concedergli una possibilità. Gli chiese come intendeva comportarsi, ma l'ubriaco rispose che era un segreto, e domandò semplicemente di avere a disposizione un destriero, un'arma e qualche siclo d'oro. Il Re accettò, minacciandolo che se l'avesse preso in giro si sarebbe pentito per tutta la vita, ma l'ubriaco non sembrò essere molto preoccupato, e si accomiatò dicendo che sarebbe tornato con la testa del drago nella sporta.

Prima di partire, lo spericolato ubriacone fece il giro di tutte le osterie, assaggiando decine di vini diversi (8 di Coppe). Finalmente ne trovò uno che sembrava fare al caso suo, un fragolino particolarmente mieloso e alcolico. Ne comprò cinque otri, li portò a casa e li mescolò con una grande quantità di sonnifero. Poi si preparò, rasandosi accuratamente e vestendosi come un messo reale. Caricò il

LA PUNIZIONE

Rimprovero. Pubblico svergognamento. Malefatte scoperte. Punizione.

LA LITE

Litigio, conflitto di personalità o di interessi. Confronto aspro. Scontro fisico.

destriero e al tramonto, mentre la gazza usciva dal castello, la seguì fino alla casa dello stregone. Quando vi giunse trovò ad attenderlo il drago, che minacciava di farlo a pezzi, ma l'ubriaco disse che veniva in pace e recava un messaggio amichevole e un regalo squisito da parte del Re. Così dicendo gli offrì una coppa di liquore, ma il drago-stregone, diffidando di lui, gli impose di bere per primo.

L'ubriacone acconsentì volentieri e cominciò a bere a garganello, ma in precedenza aveva bevuto un antidoto, e così il sonnifero non ebbe alcun effetto su di lui. Lo stregone, vedendo bere così di gusto e odorando lo squisito profumo del fragolino, non poté trattenersi e cominciò a bere a crepapelle. In poco tempo i due erano tanto ubriachi da non stare in piedi ma il drago, sentendo gli effetti del sonnifero, cominciò ad addormentarsi (6 di Denari).

Allora l'ubriaco, barcollando, estrasse la spada dal fodero e la ficcò nel cuore del drago, che stramazzò al suolo con un ringhio allucinante (2 di Spade). Poi caricò l'oro sul destriero, tagliò la testa al drago e tornò a corte

LA DIPENDENZA

Inizio di attività lavorative. Successo dipendente dall'abilità. Fortuna alterna.

IL SUCCESSO

Ricerca di un aiuto potente. Possibilità di conseguire un avanzamento di carriera.

per ricevere la sua ricompensa, che il Re fu ben felice di accordare a un uomo così semplice e coraggioso».

Il rigattiere batté le mani, soddisfatto della mia interpretazione:

«Bravo - disse -, vedo che hai imparato in fretta. D'altra parte non occorre che un po' di fantasia. Questo stesso gioco inoltre può essere eseguito secondo una simpatica variante.

Gioco del Domino

Funziona così. Si danno le solite dieci carte a ciascun giocatore, e se ne mette una scoperta sul tavolo. Poi i partecipanti al gioco pescano una carta dal mazzo. Chi fa il punteggio più alto comincia. In pratica, seguendo lo stesso criterio del gioco precedente, bisogna cercare di "attaccare" le carte che si hanno in mano a quelle sul tavolo. Così, chi inizia la partita deve introdurre il racconto spiegando il senso della carta di apertura e quello

L'ISPIRAZIONE

Istruzione, attività intellettuale. Buoni risultati grazie ad amici influenti o parenti.

IL POTERE

Affermazione, pubblico riconoscimento. Potere, autorità, capacità decisionale.

della carta che intende "attaccare". Ad ogni turno si può collegare una sola carta per volta, e se non si possiede una carta adeguata la mano passa al giocatore successivo.

Il gioco va condotto in maniera abbastanza spedita e non ci si può dilungare in troppe spiegazioni. Naturalmente, il giudizio sulla coerenza della carta "attaccata" spetta agli altri giocatori. Vince chi per primo finisce le carte e riesce a riassumere per intero la storia elaborata nel corso della partita».

«È divertente anche questo gioco - dissi -. Vogliamo provarlo?».

«Veramente non ho molto voglia di arrovellarmi - rispose il rigattiere -. Piuttosto, se ti interessa, mi piacerebbe insegnarti un gioco completamente diverso.

Gioco del Cinquecento

Si chiama Cinquecento, e può essere giocato in due, tre o anche quattro giocatori. Consiste nel costruire com-

LA FORZA

Forza di volontà, energia nel condurre le imprese. Possibilità di conflitti.

LA CATTIVERIA

Azioni illecite, abuso dei propri mezzi. Disonestà destinata a venire punita.

binazioni numeriche che vanno poste sul tavolo a ogni turno, finché qualcuno rimane senza carte. In questo caso si dice che "ha chiuso la mano".

Allora si contano i punti realizzati da ciascun giocatore, sottraendo il valore delle carte rimaste in mano al valore delle combinazioni poste sul tavolo. I punti fatti ad ogni mano vanno segnati su un foglietto, perché il fine del gioco consiste nel raggiungere il traguardo di 500 punti, che rappresenta la vittoria.

Le combinazioni possibili sono chiamate Scale, cioè carte dello stesso "seme" (Bastoni, Coppe, Denari o Spade), riunite in gruppi di almeno tre carte e disposte in ordine ascendente. Poi ci sono i Tris, cioè tre carte dello stesso rango (tutti due, tre o quattro eccetera, fino a Fante, Cavaliere, Regina e Re). Queste combinazioni vengono composte nel corso del gioco e subito messe sul tavolo perché le carte che restano in mano pagano pegno.

Ovviamente bisogna fare attenzione a non mescolare le proprie carte con quelle dei giocatori avversari, visto

LA CARITA'

Generosità, carità, amore per il prossimo. Aiuto disinteressato. Regalo.

L'EQUITA'

Equità, senso della misura. Discussione, critica costruttiva. Problemi risolti.

che alla fine ciascuno deve contare i punti realizzati».

«Questo l'ha già detto - esclamai -, ma come si gioca?».

«Non essere impaziente - rispose il rigattiere -, se mi dai tempo ti spiego tutto. Allora, il gioco si svolge in questo modo. Si danno dieci carte a testa e le restanti si lasciano coperte. Per prima cosa i giocatori controllano se hanno delle Scale o dei Tris. Poi, quando tutti hanno messo le carte in ordine, incomincia il gioco vero e proprio.

A turno, ciascuno pesca una carta dal mazzo e verifica se gli serve a completare le Scale o i Tris che sta costruendo in mano. Ogni volta che completa una combinazione, la mette sul tavolo, poi getta una carta che non gli serve. Il giocatore cui spetta il turno successivo può scegliere di pescare dal mazzo, oppure può prendere lo scarto, se gli serve a comporre una combinazione. In tal caso però deve mettere sul tavolo la Scala o il Tris composto con lo scarto raccolto.

LA LIBERTA'

Indipendenza, rifiuto dei legami e delle imposizioni. Vagabondaggio. Modestia.

L'IDEALISMO

Altruismo, astrazione. Ostacoli insormontabili. Insuccessi. Conclusione infelice.

Il gioco prosegue in questo modo facendo attenzione che le carte scartate restino ben visibili. E ciò perché, al suo turno, ogni giocatore può decidere di prendere una carta qualsiasi scartata precedentemente, invece di pescare dal mazzo. Per fare questo, però, bisogna prendere anche tutte le carte che stanno tra la carta scelta e l'ultimo scarto.

Ad esempio: sul tavolo ci sono sei scarti e al giocatore serve la carta gettata al secondo turno. Allora prenderà quella carta e le quattro successive, con l'obbligo, però, di mettere sul tavolo la Scala o il Tris composto con quella carta. Le altre quattro potrà tenerle in mano, o a sua discrezione potrà attaccarle alle Scale o ai Tris già composti sul tavolo. La possibilità di raccogliere gli scarti dà alcuni vantaggi, ma anche qualche svantaggio.

I vantaggi consistono nel fatto che si possono creare combinazioni senza il rischio di pescare carte inutili dal mazzo. Inoltre, pescando più scarti per volta, aumenta la probabilità di fare punteggi alti. In compenso però, au-

LA PRIGIONIA

Punizione severa, periodo di costrizione. Grave impedimento giuridico o legale.

L'ESERCITAZIONE

Scuola, allenamento delle proprie facoltà mentali e fisiche. Buon rendimento.

menta anche la possibilità di rimanere con troppi punti in mano, se un giocatore chiude il gioco. Perché il primo fine del gioco è quello di rimanere senza carte in mano, ricordi?».

«È un gioco molto semplice - constatai -, ma come si contano i punti?».

«La conta del punteggio è semplice quanto il gioco. Le carte numerate dal 2 al 5 valgono 5 punti, quelle dal 6 al 10 valgono 10 punti, mentre le carte figurate valgono 15 punti. L'Asso, che nel corso del gioco viene utilizzato come tappabuchi, vale 30 punti. È una carta un po' matta questa, perché può essere rubata dal giocatore avversario che possiede la carta sostituita dall'Asso, e in tal modo alla fine del gioco si accaparra quei 30 punti.

Poi ci sono i premi per le combinazioni. I Tris semplici non ricevono nessun premio, mentre i Tris completi, cioè di quattro carte, raddoppiano il valore delle carte che li compongono.

Le Scale di tre, di quattro e di cinque carte non rice-

IL DUELLO

Scontro, aspro conflitto. Opposizioni violente e durature. Ostilità evidenti. Faida.

IL TRADIMENTO

Pericoli nascosti, inimicizie. Ostacoli imprevisti. Invidia, tradimento. Malattie.

vono nessun premio, mentre le Scale di sei raddoppiano il valore delle carte che le compongono. Anche la Scala Reale, composta di Re, Regina, Cavaliere, Fante e Dieci, raddoppia il valore delle singole carte.

Infine, il premio per chi chiude la mano è di 50 punti, normalmente, e di 100 punti nel caso che il vincitore scenda con tutte le carte in un colpo solo, sia in prima mano che nel corso del gioco. Ma non è tutto. Chi perde la mano deve sottrarre ai punti delle combinazioni poste sul tavolo, quelli delle carte rimaste in mano».

«È un tipico gioco di fortuna!», constatai.

«In buona parte sì - rispose il rigattiere -, ma conta anche l'abilità. Ad esempio, generalmente non conviene attaccare le proprie carte alle Scale e ai Tris di un giocatore avversario, perché questo significa regalare punti preziosi. Altre volte, invece, potrà essere vantaggioso, se questo serve a vincere la mano. Così, si guadagna il Premio di Chiusura. Inoltre, bisogna fare molta attenzione a come si gioca l'Asso, cioè il Tappabuchi, poiché da

IL FANATISMO

Zelo eccessivo, faziosità. Visione limitata dei problemi. Arroganza, reazione eccessiva.

LA DIPLOMAZIA

Autorità delegata. Buona amministrazione. Capacità organizzative. Notizie.

questo può dipendere l'esito della partita. Ancor più attenzione agli scarti, che molto spesso servono ai giocatori avversari. Altre piccole sfumature si imparano giocando, ma ti accorgerai che nel gioco non basta la fortuna. Ci vuole anche fantasia e gusto per il rischio».

«Questo gioco m'attira molto. Perché non facciamo una partita?».

Il vecchio trasse l'orologio dal taschino del panciotto e con fare stanco guardò l'ora.

«Si sta facendo tardi - disse -. È meglio che rimandiamo a un'altra occasione».

A mia volta guardai l'orologio e solo allora mi accorsi di come fosse volato il tempo ascoltando le bizzarre favole del rigattiere. Così mi alzai dalla comoda poltrona e scusandomi per la poca accortezza dimostrata, mi preparai per andarmene.

Il vecchio mi fece strada guidandomi tra la selva di giochi in disordine. Giunto alla porta lo salutai in modo molto formale e feci per scendere le scale.

LA CONCORDIA

Amicizia, unanimità di consensi. Soluzione pacifica, tolleranza. Risse sedate.

LA GIUSTIZIA

Rimorso, castigo morale, la coscienza. Autocritica. Ricerca della giustizia.

«Non stai dimenticando qualcosa?», disse con un sorriso sornione.

Mi toccai le tasche con aria pensosa, poi ricordai:

«Già, è vero! - esclamai -. I tarocchi di Sichen. Ma è sicuro di volermeli regalare? È un dono veramente troppo prezioso, non credo di meritarlo».

«Non si rifiuta mai un regalo - replicò lui -, e in quanto al suo valore ti assicuro che la tua fantasia non arriva ancora a sfiorare nessuno dei profondi misteri contenuti in questo gioco. Vai ora, e spero tu abbia voglia di meditare sul loro significato. Questo è un tesoro che cresce consumandolo».

Così dicendo, il rigattiere mi porse la bisaccia dei tarocchi, e dopo avermi salutato calorosamente tornò in casa.

I SEGRETI DI SICHEN

Il Sigillo di Jaudim

Nei giorni successivi riflettei a lungo sul racconto del vecchio e sul significato di quelle carte. Non potei fare a meno di identificarmi con Sichen, quando viveva nel paese di Mâlicud, in quella specie di limbo così lontano dai problemi del mondo e così vicino a quel Regno della Fantasia dal quale anch'io, crescendo, mi stavo allontanando. In altri momenti, invece, mi tornava il sospetto della burla messa in atto dal mio vecchio amico per farmi svegliare dai sogni infantili e aiutarmi a sconfiggere le suggestioni prodotte dalla fantasia eccessiva.

Poi riprendevo in mano le carticelle, e mi rendevo conto dell'acutezza del loro inventore, che in tal modo aveva riprodotto in maniera completa la vita attiva e mentale degli uomini, coi loro vizi e virtù. Ma nonostante le qualità che vi riscoprivo a mente fredda, quel gioco mi provocò un disagio inquietante. Cominciai a non dormire bene, e anche durante il giorno mi sentivo strano, come preso da una specie di corrente magnetica che condizionava i miei pensieri provocando strane illusioni.

Era già passato molto tempo dal nostro ultimo incontro quando decisi di andare a trovare il mio vecchio amico. Non fu facile, perché il ricordo della scioccante esperienza a casa del rigattiere anziché affievolirsi si era fatto bruciante. Ma infine mi feci coraggio. Entrai nel negozietto, e come al solito trovai il vecchio impegnato a convincere un cliente sulla grandezza dell'affare che stava per concludere. Quando mi vide, strizzò l'occhio e continuò la sua brillante conversazione. Alla fine riuscì a rifilare allo sprovveduto avventore un'impressionante quantità di cianfrusaglie che questo si portò via trionfalmente, come se avesse ricevuto un'eredità.

Appena il compratore fu uscito, il vecchio mi venne incontro salutandomi calorosamente.

«Caro amico! - esclamò -. Da quanto tempo non ti fai vedere!? E forse successo qualcosa?».

Non me la sentii di raccontargli le ansie che mi

avevano preso dopo il nostro ultimo incontro, così inventai la scusa di importanti obblighi scolastici che mi avevano tenuto molto impegnato. Il rigattiere mi guardò negli occhi e mi resi conto di quanto fosse evidente il mio tentativo di coprire la realtà. Allora abbassai lo sguardo e spiegai:

«Ma non è solo questo il motivo. Debbo confessarle che ripensando a quel pomeriggio ho avuto momenti di profondo disorientamento. Anche di angoscia. Ho persino pensato a lei come a una specie di stregone. E questo fatto mi ha provocato un profondo turbamento. Ci sono momenti in cui vedo in maniera insolita, più sottile, forse, le azioni dei miei amici e delle persone che mi sono attorno. Altre volte mi sento estremamente diverso dagli altri, trovo stupide le cose che ho fatto fino a ieri e che la gente normale continua a fare. La notte poi, faccio sogni strani, e a volte mi sveglio in preda a incubi mostruosi. Sogno di essere inseguito da ombre gigantesche, che penetrano nella stanza dagli angoli delle pareti, o dai cassetti. Oppure sogno di spiccare il volo con immensa facilità, per poi cadere da grandi altezze. Non avevo mai provato tanto disagio sino ad oggi, e ho deciso di tornare a trovarla per liberarmi dal peso che mi opprime. Le ho anche riportato le carte che mi regalò. Eccole!».

Così dicendo presi dalla tasca dei pantaloni il sacchettino dei tarocchi, e con un gesto trepidante li porsi al vecchio.

«Capisco il tuo stato d'animo - disse sorridendomi benevolmente -. Anch'io ho vissuto momenti simili dopo che conobbi Sichen. La notte che lo ospitai nella mia stanza, appena la bufera si fu calmata lui se ne andò, lasciandomi in dono le settantotto carticelle e raccomandandosi di mantenere segreto il nostro incontro. Nei giorni successivi passai interi pomeriggi a contemplarle. Mi sembrava di essere entrato in un mondo di fiaba come quelli che raccontavano i vecchi nelle veglie notturne. Ma questa non era una favola e io ne possedevo la prova.

Ero affascinato dalle misteriose figurine, ma ben presto l'euforia cominciò a trasformarsi in un senso di disagio, un'ansia che non sapevo spiegarmi. Anch'io,

come te, feci sogni orribili e vissi un lungo periodo di depressione alla quale non sapevo reagire. A un certo punto pensai di gettare i tarocchi, perché avevo capito che erano loro la causa del mio malessere. Ma quella notte, in sogno, comparve Sichen. Si sedette sul letto, accanto a me, e cominciò a parlarmi.

Disse che gli dispiaceva di vedermi così turbato, ma nello stesso tempo ne era felice, perché il mio nervosismo rivelava, secondo lui, una sensibilità fuori dal comune. Se non avessi reagito a quel modo sarebbe certamente venuto a riprendersi le carte. Non si regalano perle a porci, affermò severamente. Non capivo cosa intendesse dire. Ma Sichen mi spiegò che i tarocchi sono dotati di immensi poteri, e che questi poteri non possono essere lasciati liberi. Occorre saperli controllare, usarli con parsimonia e rispettarli come fossero un essere vivente, una specie di Genio che accorre in aiuto ogni volta che se ne ha bisogno».

«Un genio?! - esclamai meravigliato -. E come posso conoscerlo?».

«Per entrare in contatto col Genio e diventare il suo padrone - mi rispose Sichen -, bisogna prima di tutto calarsi nel suo mondo e comprenderne le leggi. Poi bisogna capire come il Genio agisce e come gli si impartiscono ordini. È un lavoro lungo e rischioso che può essere affrontato solo con l'aiuto di un maestro».

Mentre Sichen parlava mi rendevo perfettamente conto che stavo sognando, ma capivo pure che questo non era uno dei soliti sogni. Era la porta del Mondo di Vriak. Così seppi perché Sichen era venuto a trovarmi. Voleva offrirmi le sue conoscenze. Le stesse conoscenze grazie alle quali era diventato Grande Mago del Popolo degli Gnomi. Ma prima che potessi dire qualsiasi cosa Sichen volle mettermi in guardia. Con voce grave, disse che una volta imboccata questa strada non avrei potuto tirarmi indietro tanto alla leggera, perché come è difficile, per un essere umano, entrare nel Mondo di Vriak, altrettanto difficile è uscirne. A questo punto ero profondamente imbarazzato. Sapevo che, pur avvenendo in sogno, la mia decisione sarebbe stata reale, e avrebbe

condizionato la mia vita. Ma la curiosità e l'incoscienza prevalsero sopra ogni logica, e così accettai.

«Allora - disse Sichen -, devi stare molto attento alle istruzioni che sto per darti, perché quando dovrai metterle in atto non ci sarà nessuno ad aiutarti».

Io annuii col capo, e il Mago cominciò:

«Per prima cosa devi sapere che i tarocchi sono uno strumento magico, e tutti gli strumenti magici vanno protetti sia da contaminazioni esterne, sia da dispersioni di energia. Per questo occorre metterli in una cassetta di legno chiusa a chiave e consacrata con il Sigillo di Jaudim. Osservalo attentamente e stampalo nella tua mente come un marchio di fuoco».

Così dicendo Sichen trasse dalla tasca una chiave sulla quale erano incisi i quattro simboli dei tarocchi, oltre a uno strano alfabeto e ad altre curiose iscrizioni.

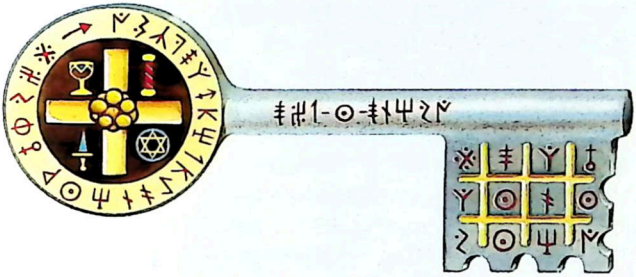
«Questo talismano - proseguì Sichen -, va disegnato su un foglio di pergamena bianca che sia stata esposta alla luce della luna piena di giugno. La stessa notte, assieme alla pergamena, stenderai su un prato un telo azzurro ricamato di stelle largo circa un metro per parte che servirà a raccogliere la rugiada. Alle prime luci dell'alba, quando raccoglierai il foglio e la stoffa, intonerai una lode al Grande Thau, alla sua bontà e al suo infinito amore. Lo stesso giorno dovrai terminare la successiva operazione.

Per prima cosa, dovrai spremere la stoffa e raccogliere l'acqua di rugiada in una scodella. Metterai la stoffa ad asciugare, e nel frattempo disegnerai il Sigillo di Jaudim sulla pergamena, che subito dopo incollerai sulla parete interna del coperchio della cassetta. Poi, con il pollice bagnato di rugiada, porrai il segno della croce su tutte le pareti interne ed esterne della cassetta, e così pure sulla serratura e sulla chiave, pronunciando ad alta voce la formula: "Chiave del Mondo di Vriak, chiudi le porte al male, dovunque esso provenga. Tieni lontana la menzogna, il disordine, l'odio e le tentazioni malvage. Apri le porte al bene, alla verità, all'amore e alla giustizia, e fa che nessuno possa corrompere la tua purezza. In nome del Grande Thau".

Fatto questo, disporrai sul telo azzurro i settantotto glifi e col liquido li battezzerai pronunciando la formula:

"Orecchie del Genio di Vriak, ascoltate il mio comando. Occhi del Genio di Vriak, apritevi al mio comando. Labbra del Genio di Vriak, parlate al mio comando. Ditemi le cose che vedete. Raccontatemi le cose che udite. Penetrate nel tempo e portatemi i segni. Ve lo chiedo nel nome del Grande Thau".

Terminata questa operazione, userai una parte della stoffa per imbottire le pareti della cassetta, coprendo



anche il Sigillo di Jaudim. Con la stoffa rimasta farai un largo fazzoletto con il quale avvolgerai i tarocchi. Poi li riporrai nella cassetta e la chiuderai a chiave pronunciando solo la prima parte della formula:

"Chiave del Mondo di Vriak, chiudi le porte eccetera..."

Quando invece dovrai aprire la cassetta, pronuncerai solo la seconda parte della formula:

"Chiave del Mondo di Vriak, apri le porte eccetera..."

Per ultima cosa, dovrai fare attenzione a non gettare neanche un pezzetto di stoffa. Tutti i rimasugli vanno bruciati e le ceneri mescolate con l'acqua di rugiada rimasta. Con l'impiastro ricavato disegnerai sul fondo esterno della cassetta una croce dentro a un cerchio. All'esterno dei quattro spicchi scriverai le lettere A, Z, O, T dell'alfabeto magico, e traccerai un altro circolo che racchiuda l'intera figura, segnando la circonferenza con un punto ben visibile. Da questo momento potrai cominciare lo studio dei ventidue Glifi Maggiori e dei cinquantasei Glifi Minori. Quando conoscerai alla perfe-

zione il loro significato, potrai evocare il Genio di Vriak e porgli qualsiasi quesito.

Se avrai rispettato i rituali e avrai meditato a sufficienza su ciascuna carta, il Genio risolverà ogni tuo dubbio. Ti farà conoscere ogni genere di cosa passata, presente e futura, che però non sia contraria al Grande Thau. Ti insegnerà a impedire tutte le operazioni di Necromanzia e Magia Nera. Ti aprirà il cuore delle persone, svelandoti i loro segreti più intimi. Ti aiuterà a scoprire ogni genere di tesoro, purché esso non sia custodito da alcun sigillo magico. Ma la cosa più importante che ti insegnerà, è la strada che porta al Grande Thau.

Queste e altre cose portentose potrai apprendere dal Genio di Vriak, se il Grande Thau lo vorrà. Ma ora fai molta attenzione alle mie parole, e cerca di imprimere nella tua memoria il significato dei tarocchi».

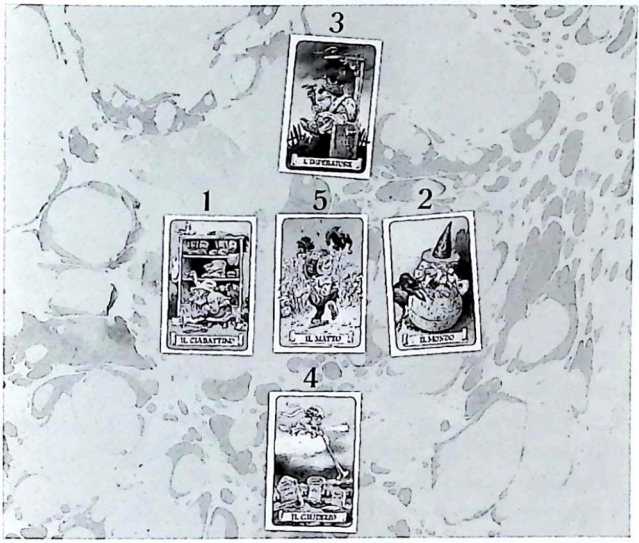
Sichen cominciò così a spiegarmi una per una le settantotto carte, indicandomi il loro valore numerico, alfabetico e simbolico, valido nel Mondo di Esir come in quello degli uomini. Al termine della lunghissima esposizione restai qualche minuto in silenzio, cercando di riordinare le idee. Ero stato attentissimo alle istruzioni di Sichen ma non capivo come il Genio di Vriak potesse rispondere alle mie domande. Feci per chiederlo allo gnomo ma lui, come se avesse intuito i miei dubbi disse:

«Il Genio parlerà per bocca dei tarocchi. Come ti ho spiegato, ogni carta possiede un significato segreto, anzi, una serie di significati che, sommati tra loro, produrranno risposte tanto chiare che ti sembrerà di leggere un libro. Ma per fare questo devi sapere come si aprono le pagine del libro, e soprattutto come si dispongono. Ci sono molti sistemi di lettura e io te ne indicherò qualcuno, ma in seguito sarà il Genio di Vriak a insegnartene altri, di volta in volta più complessi e precisi.

Croce Polare

Il primo modo, che chiameremo Croce Polare, è il più semplice di tutti e consente al Genio di rispondere a

una domanda precisa, formulata in maniera molto chiara. Prima di aprire la cassetta dei tarocchi bisogna però ricordarsi la formula per l'apertura, mentre prima di usarli bisogna pronunciare la formula di invocazione al Genio. Stabilita la domanda, si mescolano sette volte i Glifi Maggiori, si taglia in due il mazzo e si ripete altre due volte la stessa operazione. Poi si stendono i glifi sul fazzoletto azzurro e se ne scelgono quattro, disponendoli a forma di croce.



Il primo glifo estratto esprime la situazione presente indicandone le caratteristiche principali. Il secondo glifo indica le opposizioni di qualsiasi natura: pratiche, psicologiche o magiche. Il terzo glifo indica gli elementi favorevoli, già presenti o da ricercare: persone, cose, atteggiamenti mentali o cerimonie rituali. Il quarto glifo offre un giudizio generale sulla situazione in seguito all'introduzione degli elementi favorevoli. Per conoscere la risposta definitiva del Genio di Vriak, bisogna però ricercare il quinto glifo. Esso si ottiene sommando i valori numerici dei primi quattro. Se la cifra risultante è superiore a 22, va operata una Riduzione Magica. In pratica si

sottrae il numero 21 alla cifra totale, sinché non rientra nella scala di valori da 1 a 22. Ad esempio, se la somma è 45, si farà 45 - 21 = 24; 24 - 21 = 3. Il numero ricavato, il 3, sarà il glifo con cui il Genio di Vriak offre il responso finale, ossia un giudizio proiettato nel futuro. Questo metodo può essere applicato più volte allo stesso problema, ponendo al Genio ulteriori domande che definiscano progressivamente tutti gli aspetti della questione che si intende chiarire».

Il procedimento non mi pareva difficile, ma non riuscivo a immaginare quando potesse intervenire il Genio, e glielo dissi.

«Questo lo imparerai a tempo debito. Per ora ti basti sapere che il significato più giusto e coerente solo il Genio te lo può suggerire, e lo fa in maniera sottile, sussurrando nella tua mente frasi incompiute o semplici concetti. Queste impressioni, però, acquistano senso solo leggendole tutte assieme, come fossero pezzi staccati di un puzzle. Quando avrai preso confidenza col Genio capirai meglio ciò che intendo dire. Per ora devi ricordare i sistemi e imparare a utilizzarli esercitandoti spesso».

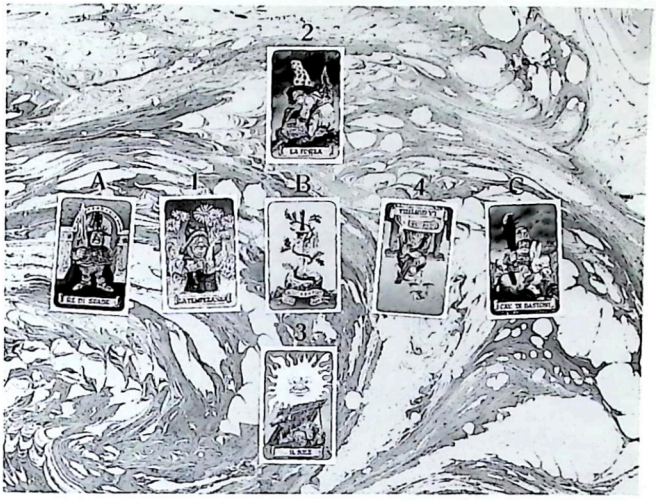
Se avessi potuto dare retta alla mia curiosità, avrei messo subito in pratica il metodo appena imparato, ma Sichen mi ricordò che la notte è corta, e bisognava sfruttare il sogno per imparare la teoria. Così continuò a spiegare:

«Quest'altro metodo è più complesso, poiché si usano anche i Glifi Minori.

Croce Cardinale

Serve a chiarire un problema riguardante un settore specifico della vita, analizzandolo lungo il suo asse temporale. Prima di cominciare, perciò, bisogna scegliere uno dei tre semi: Bastoni per questioni di lavoro, Denari per gli affari, Coppe per amore o questioni familiari, Spade per questioni legali. Per prima cosa si mescolano i Glifi Maggiori sette volte per tre come nel gioco precedente e se ne scelgono quattro: il primo rappresenta il passato prossimo, il secondo esprime la situazione pre-

sente, il terzo è un consiglio per affrontare il futuro, il quarto rappresenta il futuro stesso.



Terminato questo preliminare, si mescolano sette volte per tre i Glifi Minori e se ne scelgono quattro. Il primo rappresenta ciò che ha condizionato il passato, e va posto sotto il primo glifo maggiore. Il secondo rappresenta le influenze sulla vita presente e va posto tra il secondo e il terzo glifo maggiore. Il terzo glifo minore rappresenta invece gli eventi che condizioneranno il futuro, e va posto assieme al quarto glifo maggiore. In tal modo il Genio risponde in maniera abbastanza precisa a ogni domanda che gli venga posta. Se invece si vogliono ottenere notizie più generiche sui diversi aspetti della vita, si può utilizzare un altro metodo.

Metodo della scacchiera

Per metterlo in pratica occorre mescolare col solito sistema i settantotto glifi. Poi si estraggono diciotto carte, disponendole su tre file di sei carte ciascuna. La prima fila è relativa al passato, la seconda al presente e la terza al futuro.

Singolarmente, invece, la prima carta di ogni fila parla del lavoro; la seconda delle ambizioni; la terza dell'amicizia; la quarta dell'amore; la quinta della salute; la sesta della famiglia. Per ogni argomento si avranno quindi tre carte che vanno lette in ordine cronologico, in modo da chiarire le mutazioni avvenute nel corso del tempo e le ragioni che le hanno determinate».

Il Genio di Vriak

Mentre il sogno proseguiva mi sentivo sempre più attratto dalle fantastiche rivelazioni del Mago degli Gnomi, ma più Sichen parlava, più la voglia di sperimentare le sue magie cresceva. A un certo punto Sichen, senza che io gli avessi domandato niente, mi invitò a porre una domanda. Rimasi stupito da questa offerta, poi riflettei un poco e domandai:

«Potrò mai diventare un Grande Mago?».

Sichen sorrise benevolmente e disse:

«Questa impazienza andrebbe punita, ma poiché sono stato io la causa della tua curiosità mi vedo costretto ad accontentarti. Per una simile domanda occorrerà usare i Glifi Maggiori».

Lo gnomo prese le ventidue figure e ripeté mentalmente la formula magica:

"Orecchie del Genio di Vriak, ascoltate il mio comando. Occhi del Genio di Vriak, apritevi al mio comando. Labbra del Genio di Vriak, parlate al mio comando. Ditemi le cose che vedete. Raccontatemi le voci che udite. Penetrate nel tempo e riportatemi i segni. In nome del Grande Thau".

Dopo aver mescolato le carte sette volte, mi fece tagliare il mazzetto. Ripeté altre due volte questa operazione, molto lentamente, come fosse in stato di ipnosi. Poi aprì le carte a ventaglio e mi invitò a sceglierne quattro. Allora, con mano tremante, sfiorai le carte coperte e scelsi quelle che parevano emanare una specie di calore. Le disposi a croce sul tavolo, come mi aveva insegnato Sichen, poi lo gnomo le girò, pronunciando ad alta voce il nome e la funzione di ciascuna:

«La carta che ti rappresenta è la Papessa, mentre quella che si oppone alle tue ambizioni è il Diavolo... La carta che ti offre un consiglio è l'Eremita. Infine, il giudizio è espresso dalla figura della Morte».

«La Morte? - esclamai spaventato -. No grazie. Questo gioco non mi piace più. Preferisco vivere un'esistenza normale, come tutti i miei simili, piuttosto che diventare un grande saggio destinato a subire il castigo dell'inferno!».

«Vedo che non hai ascoltato le mie indicazioni - disse Sichen sorridendo -. Se tu avessi prestato un po' più di attenzione, ricorderesti che il glifo della Morte solo raramente rappresenta il termine della vita. Piuttosto, esso significa un cambiamento improvviso, una profonda trasformazione della vita materiale e intellettuale. Sarà tuo compito fare in modo che questo cambiamento avvenga sotto un segno positivo».

«E come debbo fare?», chiesi con aria stupefatta.

«Per prima cosa - rispose lo gnomo - dovresti farmi finire questo gioco e attendere che io abbia dato una risposta definitiva alla tua domanda».

Così dicendo Sichen cominciò a pensare, soppesando le quattro carte una per una, borbottando e sbuffando,

mentre io attendevo trepidante una risposta che sciogliesse le mie ansie. Dopo qualche minuto, lo gnomo si decise finalmente a darmi il responso.

«Ho finito - disse emettendo un lungo sospiro -. Ora stai bene attento alle cose che ti dirò perché sono istruzioni di grande importanza. Al primo posto è uscita la Papessa. È veramente una carta di buon auspicio per chi, come te, si accinge a intraprendere la strada della magia. La Papessa rappresenta genericamente la ricerca delle verità segrete, l'ispirazione, ma soprattutto lo studio delle scienze religiose e delle arti magiche. Con la mano destra tiene socchiuso il libro dei misteri che non potrai mai comprendere sino in fondo se non alzerai il velo che ricopre l'altare alle sue spalle.

È una chiara allusione all'Alta Magia, o Arte Sacra, il cui studio dovrai affrontare al termine dell'apprendistato. Il Diavolo al secondo posto parla di turbamenti interiori, di tentazioni potenti, di azioni immorali e genericamente di egocentrismo. Il Diavolo è anche la carta della Magia Necromantica e delle Arti Sacrileghe. Questo glifo è un chiaro avvertimento a mantenere una condotta adeguata al tuo scopo. Perciò dovrai evitare accuratamente i libri blasfemi. Ma non solo. Dovrai fare attenzione a non lasciarti travolgere dai successi. Vantandoti dei poteri acquisiti, o usando male le tue conoscenze, potresti distruggere in un baleno il patrimonio accumulato nel tempo. Se questo dovesse avvenire, nessun Genio potrà salvarti dall'Abisso.

La terza carta è l'Eremita. Questo vecchio dallo sguardo severo consiglia di muoversi con prudenza, perché il cammino che porta alla conoscenza è irto di pericoli che attendono ad ogni passo l'aspirante Mago. L'orgoglio, la vanità e la presunzione possono farti inciampare, mentre il timore, l'avventatezza e l'ostinazione possono farti deviare dalla giustizia. Perciò diffida delle certezze, rifiuta le adulazioni e ricorda che il silenzio è una delle più potenti armi del saggio. Solo agendo con circospezione potrai proseguire la tua ricerca. Studia e prova ma taci le tue ambizioni. Segui la luce che è nascosta dentro di te, e la tua strada sarà luminosa come il sole.

Ora vediamo la quarta carta... la Morte. Questo glifo significa, come ti ho già detto, un brusco cambiamento, forse inaspettato ma forse previsto, o persino ricercato con mezzi magici. Infatti, la Morte è il passaggio obbligato per chi ambisce alla conoscenza magica. Perciò, quando giungerai al termine dell'apprendistato, dovrai decidere tra due strade. La prima ti consentirà di abbandonare la ricerca e di tornare alla condizione di profano. La seconda ti permetterà di entrare nella cripta funebre per proseguire il tuo viaggio nel mondo dei morti.

In tal caso, se e quando risorgerai alla luce sarai un essere rigenerato. Sceglierai un altro nome e potrai cominciare a costruire il tuo Tempio interiore. Ma cerchiamo l'ultima carta, così conosceremo la risposta definitiva alla tua domanda».

Mentre Sichen svelava il senso dei glifi, cominciai a capire che la scienza a cui aspiravo non è il gioco che avevo immaginato: il laboratorio, gli attrezzi, le formule strambe, gli ingredienti bizzarri. Compresi che è qualcosa di più grande e potente, perché coinvolge interamente il corpo, lo spirito e l'anima del mago, e l'idea di mettere in gioco tutto me stesso cominciò a spaventarmi. Intanto lo gnomo stava terminando i suoi calcoli.

«Dunque, la Papessa porta il numero 2, più il Diavolo che porta il 15, più l'Eremita 9, più la Morte 13. Il totale è 39, a cui togliamo 21. Resta 18, che è il numero della Luna. Questo glifo parla di visioni, di superstizioni e di curiosità indiscrete, e anche di viaggi avventurosi, di ricerche pericolose e di incontri strani. La Luna è il simbolo dei luoghi oscuri della mente, le regioni proibite della memoria dove si agitano le paure più segrete e le passioni più torbide. Viaggiare sotto la Luna significa quindi avventurarsi nella propria anima per cercare il grande mare dell'infanzia. Perciò ti dico che in seguito a una cerimonia magica, rappresentata dalla Morte, penetrerai nel Mondo di Esir. Ma già da adesso ti metto in guardia contro i rischi di una simile avventura.

Nel buio della tua mente incontrerai spiriti, demoni e larve che cercheranno di trattenerti, di confonderti, o di farti del male. Useranno ogni mezzo per impedirti di

giungere alla tua meta. Sarà una prova terribile, ma ricorda che uno di quegli spiriti diventerà il tuo Genio di Esir. Dovrai riconoscerlo, batterti con lui e farlo tuo schiavo, perché solo lui potrà indicarti la via per uscire da quel mondo terribile e giungere a contemplare il Sole che sorge a est del Prato di Ruash. Questo è quanto sta scritto nell'ultimo glifo».

Sichen raccolse le carte, le mescolò col resto del mazzo e mi guardò senza dire altro. Dopo qualche minuto di silenzio, avendo riflettuto attentamente sulle parole del Mago degli Gnomi, mi decisi a parlare:

«Non capisco - dissi con aria confusa -, il Genio non ha risposto alla mia domanda. Non è possibile chiedergli di essere più preciso?».

«Ti sbagli - rispose Sichen -. Era proprio questo il responso che volevi, poiché le carte estratte erano queste e non significavano altro. Perciò farai bene a non sottovalutarne il valore. La strada che stai per intraprendere è rischiosa. Potresti anche non superare le prove a cui sarai chiamato, e ti assicuro che gli errori, nell'Alta Magia, bruciano più del fuoco».

Queste parole provocarono in me un turbamento ancora maggiore. La paura di perdermi in un mondo sotterraneo o, ancor peggio, l'idea di affrontare gli esseri diabolici che lo popolano, mi indusse uno stato di profonda angoscia. Mentre sognavo mi rigiravo nel letto in preda a un'agitazione febbrile. Pensavo alle torture e alle sofferenze che mi aspettavano se per disgrazia avessi fallito un esame tanto tremendo. Perciò decisi di vivere un'esistenza tranquilla e rinunciai ad avviarmi sulla strada indicata da Sichen. Spiegai allo gnomo i miei timori ed egli mi chiese se ero convinto della mia scelta. Annuii tristemente, scusandomi per la mia debolezza, ma Sichen non volle sentire scuse. Si alzò dal letto e disse:

«Allora non ho altro da dirti. La mia lezione è finita. Prima di salutarti, però, voglio che tu prenda una carta dal mazzo dei Glifi Maggiori. Questa volta voglio essere io a togliermi una curiosità».

Lo gnomo mescolò le carte come al solito, pronunciando la formula di comando al Genio di Vriak. Lenta-

mente, passai la mano sopra il ventaglio che mi offrì e mentre estraevo una carta, un'altra cadde per terra, come attratta da una forza magnetica. Osservai per primo il glifo che tenevo in mano. Era il Giudizio. Poi Sichen si inginocchiò per raccogliere l'altro e me lo porse. Era l'Appeso. Non conoscendo la domanda posta mentalmente dallo gnomo, non potevo capire il senso dei glifi. Perciò domandai che cosa significavano. Sorridendo, lo gnomo rispose:

«Non importa che tu lo sappia. Ciò che già è scritto non cambierà per questo. A tempo debito saprai che è giunta l'ora di partire, ma non andare all'appuntamento se non sarai sicuro di te. Ora devo andare. Ti lascio volentieri i tarocchi, perché so che saprai farne buon uso. Addio, amico mio!».

Così dicendo Sichen svanì nel nulla e io mi svegliai di soprassalto, come fossi caduto dal letto. Ero madido di sudore e il cuore mi batteva forte, mentre un sibilo acuto mi ronzava in testa. Faticai non poco a rendermi conto che avevo sognato, tanto erano state intense le mie emozioni. Lentamente, mi alzai da letto e andai alla finestra. La notte era ancora profonda e miriadi di stelle brillavano in cielo. Rimasi incantato a osservare quel grandioso, monotono spettacolo:

«Lassù, perso tra quelle luci c'è il Mondo di Esir - pensai - e più lontano ancora la dimensione di Vriak, dove Sichen incontrò la sua amata Ur».

Un senso di nostalgia mi assalì, scuotendomi l'animo, e cominciai a piangere. Avrei voluto che il mio amico gnomo fosse ancora con me a parlare del suo fantastico mondo e a insegnarmi la sua strana scienza. Poi, riflettendo meglio, mi dissi che era stato un sogno, un bellissimo sogno, e tornai a letto. In quel momento vidi sulla coperta due carticelle. Le osservai sorridendo, e mentre le stringevo al petto mi addormentai».

EPILOGO

Quando il rigattiere ebbe terminato il racconto, avevo ormai dimenticato il motivo della mia visita. Le ansie dei giorni passati a pensare ai tarocchi degli gnomi e al loro misterioso influsso erano sparite, e al loro posto si era fatto largo nel mio cuore un sentimento dai contorni sfumati. La voglia di sperimentare le magie di Sichen si confuse con il desiderio di partire io stesso alla ricerca del mitico Regno di Ketra, ma la curiosità di conoscere la fine di questa strana storia prese il sopravvento.

Volevo chiedere cosa significavano le due carte trovate sul letto. Sapere se il vecchio andò mai all'appuntamento con il Genio di Vriak e se riuscì a farlo suo schiavo. E poi, avrei voluto domandargli se vide ancora Sichen e se ricevette altri insegnamenti, ma l'espressione del suo volto mi fece trattenere. Osservai il suo sguardo abbassarsi mestamente, mentre gli occhi si inumidivano e un velo di tristezza accentuava le rughe profonde del suo volto. Allora capii la potenza del richiamo di quel mondo fatato, e temetti di irritare il mio vecchio amico con domande banali.

Mentre cercavo le parole più convenienti per avviare un dialogo, udii la porta del negozio aprirsi ed ebbi un sussulto. In quello stesso istante notai il viso del rigattiere che si trasformava, divenendo raggiante di felicità.

Mi voltai per vedere chi era entrato e vidi un uomo alto e di bell'aspetto, in abito azzurro, che portava una piccola busta chiusa con un sigillo in ceralacca rossa. Pensando che fosse un avvocato, o qualcosa di simile, mi tirai in disparte mentre il vecchio, sorridendo, lo invitava ad accomodarsi. Dopo essersi scambiati un saluto inconsueto, i due si misero a confabulare sottovoce, col tono amichevole di chi si conosce da molto tempo. Vidi il mio amico che annuiva col capo, poi l'uomo vestito di azzurro aprì la busta e gli consegnò un disco metallico traforato al centro come fosse la toppa di una chiave. Incuriosito, tesi l'orecchio per sentire cosa dicevano, ma non riuscii a percepire che poche parole smozzicate, inutili a comprendere il senso del dialogo.

Al termine della discussione i due si abbracciarono calorosamente e il giovanotto se ne andò visibilmente soddisfatto, lasciando il rigattiere in preda all'euforia. Vincendo il mio imbarazzo gli domandai chi fosse quel tizio, ma le sue parole non fecero che aumentare la mia curiosità:

«Da tanto tempo aspettavo questa notizia - esclamò saltellando per la gioia -. Non ho mai smesso di sperare e finalmente le mie preghiere sono state ascoltate! Sapevo che prima o poi sarei stato chiamato! Ora non mi resta che compiere l'ultimo passo».

Di fronte a questa risposta enigmatica mi lasciai prendere dalla stizza.

«Insomma - dissi con voce contrariata -, si può sapere cos'è successo di tanto importante?».

Ma il vecchio non mi ascoltava più e aveva cominciato ad aggirarsi nel negozio in cerca di qualcosa. Con ritmo febbrile svuotava cassetti, rovesciava vasi e rovistava in ogni angolo borbottando continuamente:

«Dov'è finita!?... Eppure mi sembrava di averla messa qui!... Accidenti alla memoria...».

Non avevo mai visto il rigattiere tanto emozionato, ma non riuscivo a capire il motivo. Gli domandai più volte cosa stesse cercando e se potevo dargli una mano, ma lui proseguì imperterrito. Aveva ormai finito di mettere in disordine il negozio e la sua ricerca non aveva ancora dato alcun frutto quando si concedette una pausa.

Restò un poco a riflettere, masticando parole incomprensibili e lisciandosi il pizzetto nervosamente, poi, come colpito da un lampo di genio, si gettò in ginocchio per cercare sotto gli scaffali. Praticamente spazzò tutto il negozio, ed era ormai giunto allo stremo delle forze quando scattò in piedi come una molla. Tossendo per la polvere che aveva respirato in quantità, e scrollandosi dal viso le ragnatele, lanciò un urlo:

«Ti ho trovata! Non eri perduta, amica dei miei sogni...».

Così dicendo, strinse al petto una grossa chiave arrugginita e alzò gli occhi verso il soffitto sussurrando un ringraziamento che a me parve quasi una lode al Signore.

Dopodiché trasse di tasca il disco metallico portato dal misterioso uomo in azzurro e lo congiunse con la chiave. Non dimenticherò mai quel momento. Vidi il volto del rigattiere assumere un'espressione quieta e sognante, mentre un raggio di sole che filtrava dalla finestra investì la sua fronte, cingendola come una corona. Poi infilò in tasca la chiave e il disco e mi venne incontro. Mi accarezzò i capelli, e con voce rotta dalla commozione disse:

«Sono stato chiamato, capisci cosa significa? Una nuova vita mi aspetta, là dove mostrerò i simboli del lavoro spirituale. Il mio compito si è esaurito, ma tu ricorda le cose che ti ho insegnato e mantienile segrete nella tua mente. Forse un giorno ci incontreremo di nuovo, se sarai capace di avviarti sul sentiero che ti ho indicato. Allora le tue domande avranno una risposta, i timori svaniranno e la nostalgia del Paradiso degli Gnomi si scioglierà come ghiaccio al sole per fare posto alla luce beata che giace sepolta in ogni cuore, nell'attesa di venire risvegliata».

Senza aggiungere altro, il vecchio mi diede un bacio in fronte e si avviò a chiudere le imposte del negozio. Io non seppi cosa dire, tanto rimasi colpito da quella strana situazione. A malapena riconoscevo in lui il venditore di vecchi cimeli, sempre allegro e scherzoso. Mi tornarono alla mente i trucchi di prestidigitazione, le ghignatine sornione e la collezione di vecchi cimeli, ma quei ricordi mi parevano ora immensamente lontani, come parte di una infanzia perduta.

Intanto l'oscurità calava sul negozio delle meraviglie. Come avvolte da veli neri sparirono le bambole, le maschere, i fonografi, i carillons, le pendole... finché tutto fu buio. Quando uscimmo dal bugigattolo il sole stava tramontando dietro i tetti, e dipingeva i muri delle case con luce rossastra. Il rigattiere chiuse il portone con il solito lucchetto e si girò verso di me:

«È giunto il momento di salutarci. Addio, mio giovane amico. Ricorda quanto ti ho insegnato... Segui sempre la strada del tuo cuore».

Prese le mie mani tra le sue, e mi accorsi che era lo stesso saluto scambiato con l'uomo vestito di azzurro.

Poi, senza girarsi indietro, si incamminò verso casa sua. Lo guardavo allontanarsi, con quella sua andatura goffa e la schiena incurvata, e mi resi conto che stavo per perdere un amico. In quell'istante mi sentii terribilmente solo, abbandonato a me stesso, e non potei trattenere le lacrime.

Per anni non passai più davanti al negozio, ma ripensai spesso al vecchio rigattiere e ai suoi giochi, alle sue magie e alle favole che mi raccontò. Soprattutto, meditai spesso sulle strane carticelle che mi regalò. Ma col passare del tempo l'entusiasmo per i tarocchi degli gnomi passò, i ricordi si affievolirono e altri interessi entrarono a far parte della mia vita...

Non ricordo quando chiusi le carticelle nel cassetto della mia scrivania, ma rammento bene la notte in cui, moltissimi anni dopo, mi comparve in sogno il vecchio rigattiere. Vestiva una tunica azzurra trapuntata di stelle dorate su cui risaltavano i lunghi capelli argentati. Si appoggiò la mano destra sul cuore, in segno di saluto. Poi mi prese per mano, sorridendo, e assieme andammo nel negozio a cercare la chiave con il sigillo di Sichen.

FINE

INDICE

Prologo 7

Le avventure di Sichen 14
La giovinezza di Sichen 14
La Principessa Ur 22
Il Mago di Chesd 32
La Grande Prova 40
Il Mondo di Vriak 52

I Tarocchi degli Gnomi 60
Le origini dei Glifi 60
Gioco del C'era una volta 67
Gioco del Domino 82
Gioco del Cinquecento 83

I segreti di Sichen 91
Il Sigillo di Jaudim 91
Croce Polare 96
Croce Cardinale 98
Metodo della scacchiera 99
Il Genio di Vriak 100

Epilogo 106

EDIZIONI D'ARTE LO SCARABEO

Collana "Tarocchi d'Arte"

Tarocchi degli Gnomi
di Antonio Lupatelli - 22 ill. (mm 95 x 148) - tempera
I "Glifi Maggiori" degli gnomi sono ormai un classico dell'illustrazione per ragazzi: le magiche figure aprono le porte di un Regno nascosto.

Tarocchi dell'Alba Dorata
di Giacinto Gaudenzi - 22 ill. (mm 80 x 148) - china e acquarello
Ispirati alle fairy tales anglosassoni, questi tarocchi ne ripropongono gli elementi fondamentali: elfi, gnomi, ondine e altri esseri incantati.

Tarocchi delle Origini
di Sergio Toppi - 22 ill. (mm 77 x 148) - china ed ecoline
Figure di sciamani, di cacciatori, di guerre tribali, di amore, di sogni, di riti iniziatici, restituiscono il fascino rude dei popoli primitivi.

Tarocchi di Vetro
di Elisabetta Trevisan - 22 ill. (mm 92 x 148) - pastello e tempera
La "mistica della bellezza" di Platone e dei suoi epigoni si trova come cristallizzata in questa splendida sintesi pittorica.

Tarocchi dell'Immaginario
di Ferenc Pinter - 22 ill. (mm 86 x 148) - tempera su tela
Metafore di un mondo illusorio, frammenti di sogni e di incubi, queste immagini sono un grande affresco dell'immaginario contemporaneo.

Tarocchi Ermetici
di Sergio - 22 ill. (mm 79 x 148) - china, pastello ed ecoline
Ispirata ai famosi tarocchi di Oswald Wirth, quest'opera rappresenta la sintesi più completa dei simboli sacri della magia occidentale.

Tarocchi Dürer
di Giacinto Gaudenzi - 22 ill. (mm 72 x 148) - china
Questi tarocchi rievocano l'universo metafisico medievale: un mondo i cui personaggi sono allegorie di condizioni sociali e stati psichici.

Tarocchi Romantici
di Giorgio Trevisan - 22 ill. (mm 96 x 148) - acrilico
I fantasmi di un mondo ultraterreno, le forze misteriose della natura diventano immagini evocatrici di esperienze vissute in epoche lontane.

Tarocchi dell'Apocalisse
di Raffaello Mori - 22 ill. (mm 61 x 111) - olio su cartone
Le visioni di S. Giovanni sugli ultimi, tragici giorni dell'umanità sono riassunte in figure la cui potenza sconvolgente non lascia indifferenti.

Tarocchi Rinascimentali
di Giorgio Trevisan - 22 ill. (mm 82 x 148) - china e acquarello
C'è in queste carte tutta la spiritualità, la semplicità e l'atmosfera di sogno con cui siamo soliti identificare la cultura rinascimentale.

Tarocchi Universali
di Sergio Toppi - 22 ill. (mm 76 x 148) - china ed ecoline
Questa sintesi modernissima riassume i segnali della quotidianità delle società industriali: un interessante gioco psicologico.

Tarocchi dei Celti
di Antonio Lupatelli - 22 ill. (mm 75 x 148) - tempera
Tradizioni mitologiche, magia e guerra, bellezza e forza del popolo celtico sono state reinterpretate da un grande illustratore.

Tarocchi del III Millennio
di Iassen Ghiuselev - 22 ill.(mm. 75 x 148) - matita
Tremila anni di storia sono condensati in quest'opera affascinante: caratteri etnici, costumi popolari, stili architettonici, credenze religiose...

Tarocchi Graphik
di Zoltan Tamassi - 22 ill. (mm 75 x 148) - tempera
I simboli e le regole più consuete della grafica pubblicitaria dell'est europeo, sintetizzati in ventidue immagini altamente significative.

Tarocchi Egizi
di Silvana Alasia - 22 ill. (mm 75 x 148) - tempera su papiro
L'antica saggezza dei gerofanti è condensata negli Arcani Maggiori di Thoth-Hermes, patrono delle scienze e delle arti magiche.

Tarocchi di Leonardo
di Iassen Ghiuselev - 22 ill. (mm 75 x 148) - matite colorate
La personalità del genio di Vinci emerge da ogni arcano: ritratti, figure grottesche, disegni anatomici, schizzi sul volo, progetti di macchine...

Tarocchi dei Celti
di Benito Jacovitti - 22 ill. (mm 75 x 148) - china ed ecoline
Con la vis comica che lo ha reso famoso, il mitico Jac rivisita gli usi e i costumi dei "barbari" celti. Il risultato è più che spassoso: esilarante!

Tarocchi dell'Incubo
di Angelo Stano - 22 ill. (mm 75 x 140) - acrilico
Ideate da Tiziano Sclavi, queste figure hanno buone ragioni per inquietare anche i più affezionati fans di Dylan Dog, indagatore dell'incubo.

Tarocchi di Atlantide
di Giancarlo Alessandrini - 22 ill. (mm 75 x 140) - china
Dalla penna del geniale Alfredo Castelli, la sceneggiatura per queste carte che riassumono le fantastiche avventure di Martin Mystère.

Tarocchi del Futuro
di Nicola Mari - 22 ill. (mm 75 x 140) - tempera
Tra fantascienza e cyberpunk si muovono eroi e anti-eroi del nuovo fumetto bonelliano, Nathan Never, riuniti in uno splendido mazzo.

Tarocchi dei Folletti
di Antonio Lupatelli - 22 ill. (mm 75 x 148) - tempera
Questo mazzo, mirabilmente dipinto, riunisce tutti i rappresentanti del "Piccolo Popolo": figure grottesche ricche di fascino e magia.

Tarocchi del Bestiario
di Roberto Bonadimani - 22 ill. (mm 75 x 148) - tempera
Il fascino dei "bestiari" medievali è concentrato in quest'opera dal sapore romantico: un campionario di mostri tanto orribili quanto simpatici.

Collana "La Parola Magica"

Tarocco di Rajneesh - di Osho Rajneesh
Cofanetto di 60 Carte & Manuale
Un concetto inedito dei tarocchi, ispirato alla visione di Osho Rajneesh di un "Uomo Nuovo" la cui vita deve essere fondata sulla consapevolezza di sé, l'amore, la felicità. Le carte si basano su racconti tratti da tutte quelle tradizioni mistiche che, in ogni epoca e luogo, hanno aiutato gli uomini a trovare la propria dimensione esistenziale.

Tarocco Junghiano - di Robert Wang
Cofanetto di 80 Carte & Manuale
Ispirato ai principi utilizzati da C.G. Jung per descrivere la complessa realtà della vita psichica, questo mazzo riunisce le principali figure archetipiche del pensiero umano. Il testo allegato spiega come usare le carte sia individualmente, nel lavoro di autoanalisi, sia nel rapporto interattivo con pazienti soggetti a stati ansiosi o turbe psichiche.

Tarocco di Crowley - di Gerd Ziegler
Cofanetto di 78 Carte & Manuale
L'origine di questi tarocchi va rintracciata nell'attività teorica della Golden Dawn, la fratellanza rosacrociana alla quale Crowley si unì nel 1898. Il manuale descrive le teorie crowleyane celate nelle immagini surreali:la magia sessuale, i riti tantrici e taoisti, le concezioni induiste dell'Universo, i misteri della Cabbala ebraica, i segreti degli alchimisti.

Tarocco di Rider-Waite - di Giordano Berti
Cofanetto di 78 Carte & Manuale
È certamente il mazzo di tarocchi più diffuso e apprezzato al mondo. Il volume presenta la biografia di A.E.Waite e P.C. Smith, che ne furono gli inventori, e riassume i concetti mistici, magici, e divinatori che queste figure hanno ispirato ai membri di numerose fratellanze mistiche e iniziatiche, a cominciare dal mitico Order of the Golden Dawn.

Gioco dello Zodiaco - di Giordano Berti e Renata A. Venturini
Cofanetto di 22 Carte & Manuale
Questo "gioco" è stato ideato allo scopo di fornire alla tradizione astrologica un metodo alternativo che permetta di rispondere a quesiti di interesse quotidiano senza dover ricorrere a lunghissimi calcoli astrologici. Con una dinamica semplicissima chiunque può conoscere il futuro in modo immediato.

Tarocchi del Mantegna - di Giordano Berti
Cofanetto di 50 Carte & Manuale
È un gioco pedagogico di origine medievale: cinque gruppi di dieci figure che, distribuite in giusta successione, formano una scala che unisce la terra al cielo. Letta dal basso verso l'alto, la scala insegna le regole che l'uomo deve seguire per elevarsi nell'ordine spirituale e avvicinarsi a Dio.

Collana "Tra storia e leggenda"

Tarocchi degli Gnomi - di Giordano Berti
Cofanetto di 78 Carte & Libro illustrato da Antonio Lupatelli
Questo volume, che ha riscosso ovunque un enorme successo, è la prima, vera enciclopedia degli gnomi. Le figure descrivono la divisione sociale, le leggi, i mestieri, gli svaghi, la religione, la filosofia, i pregi e i difetti di questo popolo mitico. Il manuale spiega numerosi giochi di abilità, di fortuna, di fantasia, oltre agli esperimenti magici realizzabili con queste carte.

Miti dei Celti d'Irlanda - di Giordano Berti
Cofanetto di 22 Carte & Libro illustrato da Antonio Lupatelli
Amori, guerre, avventure, credenze religiose della prima grande civiltà europea sono qui raccontate seguendo il filo conduttore dei clan che hanno governato l'Irlanda dal VI secolo a.C. sino al XII secolo della nostra era. Le carte raffigurano le principali divinità celtiche, ricostruite sulla base delle tradizioni letterarie e dei resti archeologici.

La Collina dei Folletti - di Giordano Berti e Renato Gerosa
Cofanetto di 22 carte & Libro illustrato da Giacinto Gaudenzi
Nel Paese di Silenzio c'è una torre dove i folletti conservano i loro tesori e le provviste per i momenti di carestia. La perdita della chiave della torre dopo una disastrosa alluvione è il punto di partenza di un'avventura che vede protagonisti Giustaldo e il suo nemico Vilmano. Una vicenda ricca di colpi di scena comici e drammatici.

Finito di stampare
nel mese di ottobre 1994
presso Studio Imagine - Torino